I. MAIZELIS

COLECCION
ESCAQUES

FINALES DE PEONES

martinez roca

El ajedrez como la música o el amor, tiene el poder de hacer feliz a la gente.

Siegbert Tarrasch

Ilya Lvóvich MAISELIS, Rusia Илья Львович Майзелис, Inglés transcripción *Ilya Lvóvich Maizelis* (nacido el 27 o 28o de diciembre de 1894 en Uman (hoy Ucrania); † 23 de diciembre de 1978 en Moscú) fue un jugador de ajedrez soviético, teórico, historiador y escritor judío de fe judía, Su nombre ha sido preservado para la posteridad debido a sus servicios al juego del ajedrez.

Maiselis fue miembro de la junta editorial de la revista *64th Shashki i schachmaty w rabotschem klube* de 1925 a 1930 . De 1943 a 1946 trabajó como editor responsable de *Sovetskaya schachmatnaja chronika*, que apareció en Moscú en inglés.

Maiselis hablaba alemán con fluidez y tradujo varios libros de ajedrez alemanes al ruso. También trajo un libro de texto de ajedrez para los adolescentes y los libros en los finales a cabo, especialmente finales de peones y los finales de torre. Era amigo y compañero de Yuri Awerbach, con quien contribuyó a la serie de libros Finalizaciones *completas del ajedrez*.

I. MAIZELIS

FINALES DE PEONES

Ante la escasez de literatura subespecializada sobre los finales de partida, el aficionado, el jugador medio y hasta el más elevado, encontrará en este libro la solución al problema matemático de los finales de peones, porque si bien la fase inicial del juego es rica hasta el absurdo en variantes y posibilidades, el final de la partida pertenece al campo en que la imaginación debe ceder ante la técnica, en que el talento es eclipsado por el estudio, la inspiración reemplazada por la transpiración Intelectual. De ahí que la aparición de esta nueva edición abra un nuevo y amplísimo campo de investigación al aficionado concienzudo así como al maestro, quien necesita depender cada vez más del análisis de laboratorio para el remate de sus partidas.

Desde que Philidor («los peones son el alma del ajedrez») revaluara el concepto medieval del peón y lo democratizara hasta despertar al mundo ajedrecístico a la realidad aplastante de su importancia, son muchos los autores que progresivamente penetraron en los misterios de esta figura primaria del ajedrez. Berger, en su obra monumental, y más tarde Euwe, Robinovich y Fine contribuyeron ampliamente a este logro teórico. Maizelis, en el presente volumen, ofrece al aficionado un resumen de estas tendencias, a veces diferentes, y aunando estos estudios a la clásica investigación de Dedrle sobre la teoría de las casillas criticas, presenta el tema sobre la base de una teoría única de finales de peón. He aquí su mérito.

Cubierta de G. Mari

PROEMIO

En realidad, este libro no necesita presentación de ninguna clase. Viene precedido del suficiente prestigio internacional para que lo mismo el profesional que el aficionado, que incluso aquel que por primera vez asoma su curiosidad al campo de batalla, tan incruento como apasionante, del ajedrez, le dé no sólo como bueno sino como ejemplar y único hasta ahora.

Pero me parece oportuno aducir aquí el argumento de que, entre los numerosos libros que tratan de ajedrez, son pocos — por lo menos que yo conozca — los consagrados a los finales de partida.

Yo sé de esa especie de angustia que se le presenta al ajedrecista cuando, previendo ganada la partida, se ve en el trance de elegir. Muchas, muchísimas veces, la elección llega a sus dedos como por divina inspiración. Pero no es eso. Dejar que el azar intervenga, aunque sea para traerle el triunfo, no conjuga ni aún de lejos con lo que constituye para el jugador la esencia misma de su personalidad: lo exacto. Lo que está en sus manos evitar, o provocar.

Se hacía precisa una sistematización de la experiencia en esta materia, hasta — si ello era posible — convertirla en sencilla, pura y simple teoría. Y tenía que ser un hombre de la talla de un Maizelis quien consiguiese un propósito de tanta envergadura. Este libro, FINALES DE PEONES, recoge y remata cuanto sobre ello se ha experimentado.

Lo más difícil del propósito era conseguir una claridad de exposición tal que llegase a la comprensión inmediata incluso del profano. En este sentido, la obra de Maizelis puede presentarse como un modelo de la didáctica. Es clara, es eficaz; es poco menos que exhaustiva.

Jaime Lladó Lumbera
Maestro Nacional de Ajedrez

INDICE

INTRODUCCIÓN 1
CASILLAS CRÍTICAS O CLAVE. PUNTOS DE INVASIÓN 2
DISTANCIAS, OPOSICIÓN Y CASILLAS CONJUGADAS 6

CAPÍTULO PRIMERO: REY Y PEÓN CONTRA REY 19

CAPÍTULO II: REY Y DOS PEONES CONTRA REY 24

CAPÍTULO III: PEÓN CONTRA PEÓN 27
1. PEONES EN LA MISMA COLUMNA 27
2. PEONES EN COLUMNAS VECINAS 32
3. DOS PEONES PASADOS 36

CAPÍTULO IV: DOS PEONES CONTRA UNO 43
1. PEONES LIGADOS 43
2. PEONES AISLADOS 80
3. PEONES AISLADOS DOBLADOS 99

CAPÍTULO V: DOS PEONES CONTRA DOS PEONES 110
1. FINALES CON PEONES PASADOS 111
2. FINALES SIN PEONES PASADOS 124

CAPÍTULO VI: TRES PEONES CONTRA DOS PEONES Y CONTRA TRES 150
1. FINALES CON PEONES PASADOS 150
2. FINALES SIN PEONES PASADOS 167

CAPÍTULO VII:DESARROLLO DE LA TEORÍA DE LAS CASILLAS CONJUGADAS 186
1. OPOSICIÓN CORRIENTE (SISTEMA RECTANGULAR) 187
2. SISTEMA DEL CUADRADO Y TRIÁNGULO 191
3. SISTEMA DE LAS OCHO CASILLAS 203
4. SISTEMA «T» 214
5. ALGUNAS OBSERVACIONES Y CONCLUSIONES 219

CAPÍTULO VIII: FINALES DE MUCHOS PEONES 228
1. ALGUNOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS 229
2. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA POSICIÓN 242
3. EJEMPLOS DE LA LUCHA DE MANIOBRA 252

APÉNDICE: FINALES DE PEONES QUE PASAN A SER FINALES DE DAMA 269
1. DAMA CONTRA PEÓN 270
2. PASO AL FINAL DE DAMA 276

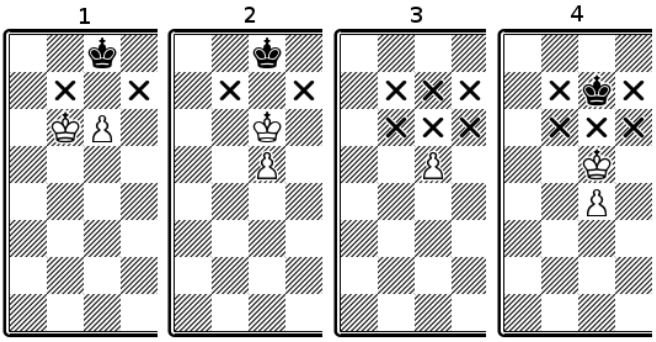
Introducción

La famosa expresión de Philidor «los peones son el alma del ajedrez» conserva toda su actualidad, pero ahora se da una interpretación distinta — no del todo philidoriana — y más profunda al papel de los peones en el juego. De ordinario, los peones constituyen la base de la posición y determinan, en gran medida, sus peculiares características. Tiene extraordinaria importancia el papel de los peones en la fase final del juego, cuyo objetivo fundamental es la conversión del peón en Dama. La mayoría de los finales son de peones, y hasta en los de figura es preciso calcular las posibilidades de un final puramente de peones. Tras la aparente sencillez de los finales de peón, suele ocultarse una gran profundidad. Sin embargo, su carácter original, a veces incomprensible, se explica por las leyes generales por que se rigen y a cuya comprensión se ha ido acercando poco a poco la teoría ajedrecística. El desarrollo de la teoría de finales de peón es un proceso largo y complejo, de particularidades difíciles o tal vez imposibles de precisar. Fue extremadamente largo el período de acumulación inicial de materiales y su comprobación analítica. El libro de J. Berger, que podemos considerar como la primera experiencia de sistematización científica del ajedrez, significó un cierto resumen de esta labor. Más tarde, se publicaron los trabajos de Rabinovich, Euwe, Fine y Cheron, pero cada uno de estos autores estaba más o menos influido por sus antecesores. En las obras enumeradas no se había intentado siquiera esbozar ni desarrollar los problemas generales de la teoría de finales de peón. Para Berger, lo fundamental era el concepto de «oposición» y la aplicación práctica de este método». Rabinovich, además de esto, aplicaba el método de «casillas conjugadas». No obstante, sería vano buscar en las obras de ambos autores una fundamentación teórica de los métodos indicados. Esta falta de fundamentación teórica y de base única de exposición constituye un defecto de las obras indicadas que, aparte de eso, son sumamente valiosas. Hoy día, la teoría dispone de métodos que le permiten hacer una síntesis más amplia y sentar reglas que facilitan, en cierto modo, el desarrollo práctico de muchos finales de peón. El objetivo de este estudio es dar a conocer estos métodos a los lectores. Es el primer intento que se hace de exponer el tema sobre la base de una teoría única de finales de peón, en la medida que pueda considerarse establecida actualmente. La teoría de finales de peón se formó sobre la base de la experiencia práctica de los maestros de ajedrez y del estudio analítico de numerosos ejemplos. Fue también muy considerable la aportación de los teóricos, a los que se deben artísticos análisis, tanto de algunos aspectos de esta fase del juego, como de ciertas leyes generales. En este trabajo se dan los nombres de los autores de las posiciones (o de su solución). Han contribuido activamente al desarrollo de esta teoría general: F. Durand, que en 1860 y 1874 publicó unos ensayos sobre casillas críticas; Dedrle, que profundizó considerablemente esta teoría en 1921 y 1925, y Grigóriev, que fue el primero en estudiar la teoría de las casillas conjugadas (1922). Pero el mérito de

Grigóriev no radica solamente en eso: destacado investigador y fino artista, contribuyó singularmente al estudio de los finales de peón y de sus leyes.

El tema principal de todos los finales de peón es su transformación en Dama. Como es lógico, sólo ofrecen interés las posiciones donde este objetivo se consigue superando las dificultades, cuando resulta imposible a causa de una defensa acertada, o bien en algunos otros casos, debido a las peculiaridades de la posición. Los finales de peón pueden subdividirse en dos grupos: «dinámicos» y «bloqueados». En el primer grupo, juegan un papel importante los peones móviles, secundados habitualmente por el rey. En el segundo grupo, los peones permanecen inmóviles: bien por bloquearse mutuamente, bien por no poder moverse bajo la amenaza de captura evidente. Como es lógico, en finales de este último tipo maniobran tan sólo los reyes, tratando de ocupar ciertas posiciones decisivas y ventajosas. En la práctica se conocen posiciones de tipo «intermedio»; su inclusión en uno de los dos grupos fundamentales depende del grado de movilidad que aún poseen los peones. Sin embargo, en todas las circunstancias, es decir, en finales de cualquier tipo, los reyes desempeñan un papel importante y con frecuencia decisivo, atacando (también contraatacando) y defendiendo los puntos débiles, es decir, críticos, de la posición. Estos puntos, cuya ocupación determina el resultado de la partida o, por lo menos, la realización de un importante objetivo intermedio, suele llamarse puntos clave. Un factor decisivo del juego suele ser el grado de proximidad o lejanía de los reyes de los puntos críticos o clave, debido a lo cual nace el concepto de «distancia crítica». Las posibilidades de transformar el peón, los puntos claves de la posición, las distancias que median entre los reyes y esos puntos determinan, en lo fundamental, el contenido estratégico de casi todos los finales de peón. En los ejemplos concretos expuestos a continuación explicamos los principios arriba indicados.

CASILLAS CRÍTICAS O CLAVE. PUNTOS DE INVASIÓN



En el ejemplo 1 las blancas consiguen triunfar en el caso de que consigan coronar al peón. Moviendo las blancas, resulta posible: 1.c7 ♚d7 2.♔b7 y 3.c8=♕. Si el rey blanco ocupase la casilla "d6", después de 1.c7 ♚b7, obtendríamos el mismo resultado con 2.♔d7. Sin embargo, si la salida fuese de las negras, jugando 1...♚b8 (ó 1...♚d8 estando el rey blanco en "d6"); 2.c7+ ♚c8, las negras hacen tablas. ¿Cómo se explica esto?

En el primer caso, las blancas consiguen ocupar con su rey la casilla "b7" (ó "d7"), asegurando así la coronación del peón; en cambio, moviendo las negras esto resulta imposible.

Estaremos en lo cierto al afirmar que la ocupación por el rey de la casilla "b7" ó "d7" decide la partida. Estas casillas se llaman ***«críticas»***, ya que su ocupación por el rey blanco pone a las negras en situación crítica. Más justo sería calificarlas de posiciones ***«clave»***, ya que su posesión asegura el objetivo que se persigue, es decir, la coronación del peón.

Si les hubiese tocado jugar a las negras la partida sería nula, ya que el rey negro no habría permitido la ocupación de las casillas clave; la posición del rey negro frente al blanco se llama, en términos ajedrecísticos, ***«oposición»*.**

En la posición **1** vemos que la conversión del peón en dama se reduce a la lucha por la posesión de casillas particularmente importantes y decisivas.

Ahora bien, en el **2** las casillas "b6", "c6" y "d6" son también ***«clave»***, pues su posesión asegura la posibilidad de ocupar la "b7" y "d7", y coronar, por lo tanto, el peón. Resultado de ello es que el peón en "c5", que se encuentra en la mitad del tablero del negro, obtiene un sistema de casillas clave indicados en el ejemplo 3, tan pronto como el rey blanco ocupe uno de estos 6 puntos, queda asegurada la conversión del peón en dama, independientemente de la posición del rey negro y de a quién le toque jugar (a excepción, claro está, de que las negras puedan capturar al peón en la primera movida).

La única razón de que las casillas "b6", "c6" y "d6" sean críticas para las negras se debe a que su rey está limitado en sus movimientos por su proximidad a la banda del tablero. En el 2, donde el peón ha pasado ya de la mitad del tablero, las negras pierden después de 1.♔b6 ♚b8, 2.c6 ♚c8, 3.c7, las negras pierden por Zugzwang, ya que no tienen casillas para retroceder.

En el 4, donde el peón no ha pasado de la mitad del tablero, el cuadro es totalmente distinto; después de 1.♔b5 ♚b7, 2.c5 ♚c7, 3.c6, las negras juegan 3...♚c8 y hacen tablas. Así pues, si el rey blanco domina las casillas "b5", "c5", "d6", la posición no es peligrosa para las negras. Son críticas para ellas las casillas "b6", "c6" y "d6",

situadas fila por medio del peón en la misma vertical, y en las dos vecinas. La ocupación de uno de esos campos clave por el rey blanco asegura la coronación del peón.

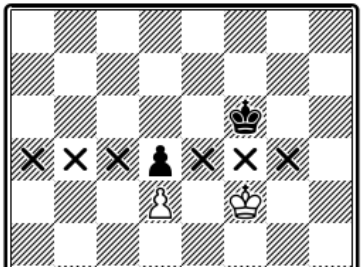
Si en el cuadro 4 les toca jugar a las negras, se ven obligadas a ceder inmediatamente al rey blanco uno de los puntos de invasión a la fila siguiente, es decir, la casilla "b6" ó "d6" (movimiento envolvente), después de lo cual toda resistencia es vana. Si salen las blancas, no pueden ocupar ninguna casilla clave, ya que el rey negro toma la oposición y no deja paso al rey blanco.

Examinaremos con más detalle estos finales en el capítulo 1. Por ahora nos limitaremos a formular los resultados obtenidos:

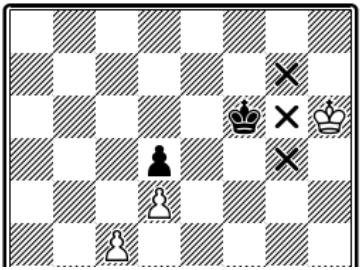
a) El peón pasado tiene su sistema de casillas críticas o clave.
b) Cuando el rey de la parte atacante ocupa una casilla clave queda asegurado el objetivo de dicho final: la coronación del peón.
c) En esta clase de finales se lucha fundamentalmente por la posesión de casillas clave.

Examinemos el cuadro 5.

5



5a



En la posición **5**, el plan de las blancas consiste en capturar primeramente el peón en "d5" y, seguidamente, coronar su peón "d4". Una vez capturado el peón en "d5" (objetivo inmediato de las blancas), se intenta realizar la otra parte del plan.

Es evidente que si el rey blanco consigue ocupar alguna de las casillas "e5", "f5" ó "g5", el peón negro en "d5" está irremisiblemente perdido. Por lo tanto, este peón también tiene sus puntos críticos ("e5", "f5" ó "g5"). La realización del primer objetivo (captura del peón) no significa que la otra parte del plan se consiga. Las negras pueden impedir que las blancas coronen su peón.

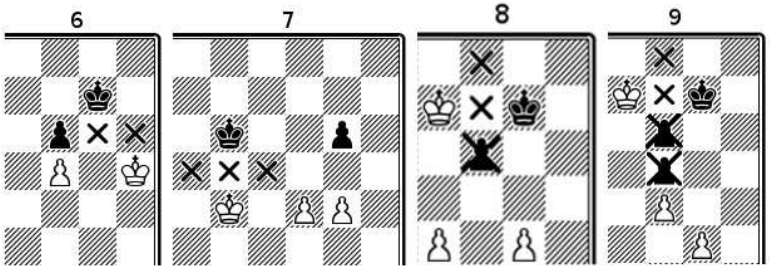
Por ejemplo, en la posición 5 las negras, al jugar, pierden la oposición y no tienen más remedio que dejar que el rey blanco ocupe una casilla clave. En respuesta a la 1...♚e6, las blancas juegan 2.♔g5 (esta maniobra se llama movimiento envolvente, que es una consecuencia de la pérdida de oposición. Más adelante veremos que donde no hay amenaza de rodeo no es obligatorio ocupar la oposición; véase 6). Sigue luego 2...♚e7, 3.♔f5 ♚d6, 4.♔f6 ♚c6, 5. ♔e6 ♚c7! (Las negras entregan el peón "d5", pero no dejan que el rey blanco pase a las casillas clave del peón pasado "d4"); 6.♔xd5 ♚d7, tablas.

La verdad es que el sistema de casillas clave del peón "d5" es mucho más complejo. Forma un rectángulo "a5, a7, g7 y g5". Lo veremos claramente en el cuadro 5a. Las casillas marcadas con una cruz en los cuadros 5 y 5a, señalan el límite de la «zona crítica» del peón "d5", la «primera línea», por decirlo así, de la defensa de las negras.

Como es natural, el peligro máximo para el peón negro "d5" emana del rey blanco situado "e5" ó "e6" (que son las casillas clave fundamentales), pero, como hemos visto ya en el cuadro 5, la ocupación de la casilla "g5" (invasión de la zona crítica), asegura el dominio de las casillas "e5" y "e6".

El peón blanco en d4 en el cuadro 5 también tiene su zona crítica simétricamente situada, limitada en su parte superior por las casillas "e4, f4, g4, a4, b4 y c4". Por eso, la situación del rey blanco en cualquier punto de la zona crítica del peón negro "d5" no significa la captura de esta pieza, ya que el rey negro puede, a su vez, invadir la zona crítica del peón blanco "d4". Vemos, pues, que la distancia que hay entre los reyes y las correspondientes zonas críticas, es decir, las casillas clave fundamentales, tiene mucha importancia.

Conviene recordar que en la lucha por tres puntos clave, situados en fila o en columna, el rey consigue triunfar solamente si consigue tomar la oposición. Este es su único medio de lucha.



Pero si solo hay dos casillas clave, como ocurre en el cuadro **6**, la defensa por medio de la oposición deja de ser obligatoria, ya que las blancas no pueden realizar el movimiento envolvente.

Los diagramas 7, 8 y 9 muestran la posición de los puntos clave en otra clase de finales de peón. Si en estas posiciones les toca salir a las negras, las blancas se apoderan de las casillas clave y ganan. Conviene señalar que, aunque en los diagramas 8 y 9 sólo hay dos casillas clave, la oposición es imprescindible, ya que las negras pueden controlar también el peón "f6", es decir, de hecho, tres casillas. Más adelante hablaremos de las particularidades del juego en situaciones semejantes. Por ahora nos limitamos a señalar lo siguiente:

a) *Cada disposición de los peones tiene su propio sistema de casillas clave.*
b) La ocupación de esas casillas asegura la realización del objetivo fundamental (o intermedio) que se persigue en dicho final.
c) La lucha se reduce a la lucha de los reyes por la posesión de esos puntos clave.

En los capítulos siguientes (principalmente en el 7), veremos que los campos clave pueden estar en distintas filas o columnas y separados unos de otros.

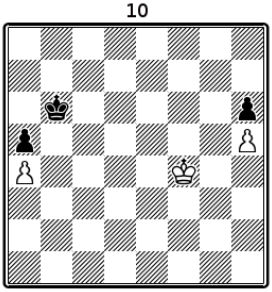
DISTANCIAS, OPOSICIÓN Y CASILLAS CONJUGADAS

En los ejemplos arriba examinados las negras estaban condenadas a una defensa pasiva y luchaban sólo por conseguir tablas, para lo cual su máximo esfuerzo consistía en no dejar pasar el rey contrario a las casillas clave. Pero las negras disponen con frecuencia de posibilidades de contraataque, es decir, que a su vez pueden atacar a los peones blancos. En estos casos se hace preciso calcular la distancia que media entre los reyes y los peones o los escaques clave, así como la que hay entre los peones y la fila de coronación.

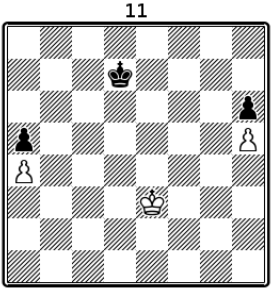
Examinemos los siguientes ejemplos:

En la posición **10** las blancas necesitan 7 jugadas para capturar al peón "h6" y coronar el peón "h5". La única defensa de las negras es contraatacar el peón "a4", pero necesitan 8 jugadas para convertir su peón en dama; por lo tanto, pierden.

10



11

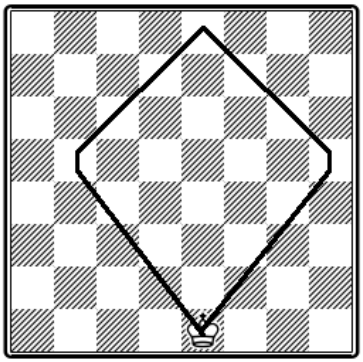


Las negras, aunque les toque mover, no ganan si siguen atacando al peón "a4", pero pueden hacer tablas si se oponen a la coronación del peón "h5", impidiendo que el rey blanco ocupe la casilla clave "g7". Por ejemplo: 1...♚c5, 2.♔f5 ♚d5!, 3.♔g6 ♚e6, 4.♔xa6 ♚f6, 5.♔h7 ♚f7, 6.h6 ♚f8, 7.♔g6 ♚g8. El rey blanco puede ir hacia el peón "a5", pero de todas formas son tablas, ya que el rey negro, una vez capturado el peón "h6", tiene tiempo de impedir que el rey blanco domine la casilla clave "b7", ocupando la "c8".

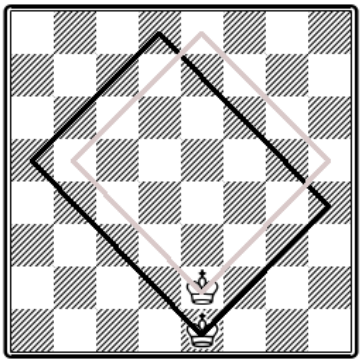
(En el **151** explicamos el modo de calcular rápidamente estas posiciones.)

En el **11** las negras, en respuesta a la 1.♔e4 o ♔d4, juegan 1...♚e6 ó 1...♚d6, ocupando la oposición y defendiendo las tres casillas de la fila quinta que atacaba el rey blanco. En el caso de que 1.♔f4 ♚e6, el rey negro sólo defiende dos casillas ("e5" y "f5"); la tercera casilla, "g5", está defendida por el peón negro "h6". Después de la 2.♔e4, las blancas pasan a la oposición, pero el cálculo de las distancias demuestra que después de 2...♚f6, lo mejor para las blancas es jugar 3.♔f4 y hacer tablas. Al hacer el cálculo de las distancias no hay que perder de vista algunas peculiaridades «geométricas del tablero».

12



12a

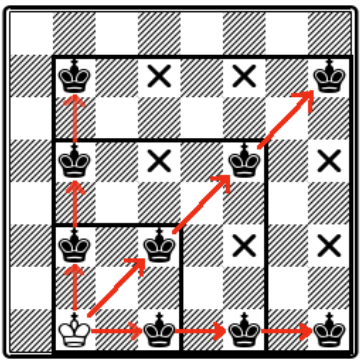


En el diagrama **12** las casillas **e1** y **a5** se hallan en distancia diagonal. El rey puede alcanzar la casilla "a5" en 4 jugadas. Resulta evidente que el camino en diagonal es el más breve de todos los posibles. Las casillas "e1" y "e8" están situadas en línea recta, en la vertical del Rey. El rey blanco, avanzando por ella, alcanza la casilla "e8" en 7 jugadas. Es evidente que el rey podía haber seguido otro camino. El lector quedará seguramente sorprendido al saber que, además de ese camino, hay otros 392 (!) que le permiten alcanzar la casilla "e8" en las mismas 7 jugadas. El rey puede avanzar hacia esa casilla por los caminos más fantásticos y zigzagueantes, con tal que se encuentren en el marco del paralelogramo dibujado en el diagrama 12 (representa las distancias diagonales más breves) y de que el rey pase cada vez de una horizontal a la siguiente.

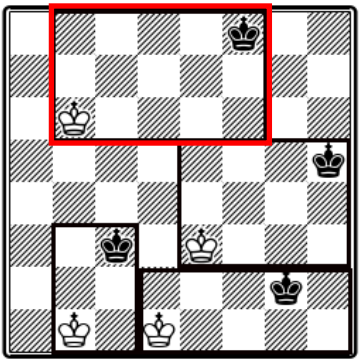
De esta forma, el movimiento del rey en línea recta (vertical u horizontal) puede sustituirse, en caso de necesidad, por un movimiento en zigzag. (Una ilustración práctica de este importante principio la tenemos en el diagrama **58**.)

Pasemos a estudiar las diversas formas de oposición; de paso, expondremos algunas ideas importantes para el enfoque teórico general de este problema.

13



14



El esquema **13** nos presenta el cuadro completo de todas clases de oposición posibles. Decimos que hay oposición cuando los reyes están colocados frente a frente, en línea recta o diagonal con un número impar de casillas (1, 3, 5) entre ellos. La situación de cualquier rey negro en el 13 respecto al rey blanco situado en "b1" es de oposición; cuando entre los dos reyes sólo media una casilla, decimos oposición inmediata, vertical, horizontal o diagonal, pero si son 3 ó 5 casillas las que hay entre ambos, hablamos de oposición distante.

Tomar la oposición es ventajoso, ya que coloca al adversario en situación de zugzwang y asegura la invasión del rey propio gracias al movimiento envolvente. Por ejemplo, si tomamos la posición ♔b1-♚b3, las negras, al jugar, se ven obligadas a ceder al rey blanco la casilla "a2" ó "c2", después de lo cual no pueden impedirle que avance como quiera. En el ejemplo **15** se representa el mecanismo de este avance.

Estudiando la situación de los reyes en un tablero sin peones, vemos que solamente la oposición vertical u horizontal es la verdadera y efectiva; la oposición diagonal es tan sólo una posición virtual, que permite pasar a la oposición real (por ejemplo, si examinamos la posición ♔b1-♚d3, entonces a la jugada ♚c3 ó ♚d2, responden las blancas con ♔c1 ó ♔b2); la oposición diagonal es incapaz de impedir el avance de un rey contrario activo.

En la posición ♔b1-♚d3, los reyes están situados en diagonal en los ángulos del cuadrado "b1-b3-d3-d1", constituido por un número impar de casillas (3x3=9); las cuatro casillas angulares de este cuadrado son del mismo color. Estas mismas particularidades caracterizan las oposiciones distantes y virtuales, es decir, cuadrados con reyes situados en "b1-f5" (5x5=25) y b1-h7 (7x7=49). En ciertas posiciones el saber utilizar estos indicios característicos tiene gran importancia práctica (véase ejemplo **185**).
Si tomamos, por ejemplo, tipos de oposiciones distantes, como ♔b1-♚b5 o ♔b1-♚b7, veremos que, en cierta medida, también son virtuales, pues dan paso a la oposición inmediata. Las maniobras a distancia no constituyen un objetivo por sí solas. Teniendo la oposición distante, el rey blanco la puede convertir siempre en inmediata y llevar a cabo luego la invasión (véase ejemplo **15**).

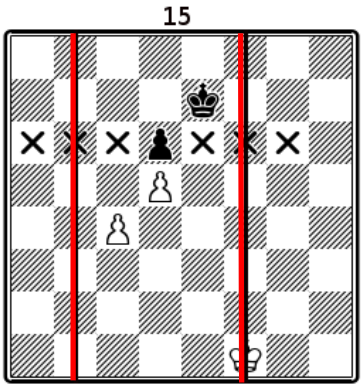
Lo característico de la oposición consiste en que conserva toda su fuerza si la distancia entre los reyes disminuye o aumenta en un número par de casillas («ley de dos casillas»).

La distancia entre los reyes se determina con las cifras 1, 3, 5; cuando los dos reyes se aproximan ganando una casilla cada uno, la oposición sigue en pie. Esto que, al parecer, no supone ninguna novedad, se convierte en un principio importante, que se aplica en la práctica durante las complejas maniobras en las posiciones bloqueadas (capítulo 7).

Estudiando la posición de los reyes en el esquema **14**, vemos que solamente la oposición de arriba, ♔b6-♚f8, posee los caracteres de una oposición real. Los cuatro ángulos del rectángulo tienen el "*mismo color*", es impar el número de casillas (3x5=15). Lo único que falla es que los reyes no están el uno frente al otro. Es la llamada oposición virtual, a la que llamaremos «*conjugación rectangular*». Sin embargo, sigue conservando toda su importancia la situación de los reyes; en el caso que analizamos, a las negras no les conviene salir, ya que después de ♚e7, las blancas ocupan una oposición efectiva jugando ♔a7 o ♔c7; en respuesta a ♚e8, las blancas, con ♔c6, se posesionan de la oposición inmediata diagonal. Y la jugada 1...♚g8, 2.♔c6 ♚h8, 3.♔d6 significa un aplazamiento que en sí no cambia la situación.

En el esquema 13 se ha señalado con puntos las posibles situaciones del rey negro que le colocan en «conjugación rectangular» con el rey blanco situado en "b1".

Las posiciones de los reyes en el esquema **14** no poseen todos los caracteres de la oposición. Los ángulos son de diferente color (a excepción de ♔b6-♚f8); el número de casillas es par en todas partes (2x3, 2x4, 3x4). Y lo fundamental es que las negras no están en zugzwang y el jugar les favorece, ya que les permite tomar la oposición en vez de perderla.
Mostraremos con un ejemplo concreto el mecanismo de la oposición.



El objetivo de las blancas en el ejemplo **15** consiste en alcanzar las posiciones ♔f5-♚f7 ó ♔b5-♚b7 jugando las negras, ya que entonces se gana la batalla por las casillas clave del peón negro "d6". Conviene que el lector se fije en esa peculiaridad característica: el rey blanco debe, en fin de cuentas, tomar obligatoriamente la oposición inmediata en la columna que atraviesa la casilla clave intermedia; *sólo* en este caso podrán las blancas, jugando las negras, hacer un movimiento envolvente con su rey para invadir las casillas clave.

Llamamos principal a la columna o fila que atraviesa la casilla clave intermedia, ya que precisamente alrededor de ella se efectúa el movimiento envolvente. En la posición 15 hay dos columnas principales, la **"b"** y la **"f"**.
¿De qué forma pueden conseguir las blancas el objetivo arriba señalado? Deben tomar la oposición distante y, luego, avanzando su rey y sin perder la oposición en la columna *principal*, convertirla en inmediata.

En la posición que reproduce el diagrama 15, las blancas deben jugar 1.♔g2! con el propósito de impedirle a las negras llegar a la casilla "e6" **(no permitiendo de ese modo conseguir la oposición rectangular 3x5=15)**. A este mismo objetivo les conduce también 1.♔g1, pero se pierde tiempo; cualquier otra jugada (1.♔e1, 1.♔e2, 1.♔f2) sería un error irreparable que les haría perder la partida. La jugada 1.♔g1 es una típica maniobra de rodeo. La mejor respuesta de las negras sería 1...♚f8 (o ♚f6).

Precisamente ahora, cuando las negras entran en la columna principal, las blancas ocupan la oposición mediante 2.♔f2!
Es muy importante señalar que las negras no pueden, ni ahora ni en ningún momento después, pasar a la columna de "g", ya que el rey blanco se precipitaría a la casilla "a5" (para ello necesitaría 5 jugadas), y, en cambio, el rey negro no le daría tiempo de llegar a la casilla "a7" (necesita 6 jugadas); sólo llegaría a "b7"; pero entonces ganaría la jugada ♔a5-♔b5.

El intento de contraataque de las negras en el flanco del rey es rechazado por las blancas, en su avance a la casilla "a5" a través de "d3", por ♔d3-♔d4 y luego "c4-c5".

De esta forma, en finales de este tipo, el proceso de juego en un flanco depende de las consideraciones de la «*distancia crítica*» hasta el punto de invasión en el otro flanco.

Ejemplos similares y más complicados se tratan en el capítulo 7. A la jugada 2...♚f7, las blancas responderán 3.♔f3 y a cada retroceso del rey negro en la columna del rey realizarán un movimiento envolvente por la columna "g".

Reproducimos esta aleccionadora variante desde el principio:

1.♔g2 ♚f8, 2.♔f2 ♚e7 (♚e8), 3.♔g3 ♚f7, 4.♔f3 ♚e7 (♚e8), 5.♔g4 ♚f6, 6.♔f4 ♚e7, 7.♔g5 ♚f7, 8.♔f5 y ganan.

Si la salida fuese de las negras, habrían tomado con su 1...♚f7! la oposición en la columna principal y la hubieran conservado en los momentos decisivos; por ejemplo: 2.♔g2 ♚g8, 3. ♔h3 ♚f7.
No se debe jugar 3...♚h7? por 4.c5, pero las negras pueden jugar también 3...♚f8, ya que la posesión de la columna principal y la contra amenaza ♚f6-♚e5 les permite desdeñar la «conjugación rectangular» 4.♔g4 ♚g6, 5.♔f4 ♚f6, 6.♔e4 ♚e7! Es de sumo interés el hecho de que en la columna del rey existan unas casillas (inaccesibles en este ejemplo para los dos reyes) que neutralizan las reglas de la oposición. Tampoco hay necesidad de conservar la distancia impar (oposición) en las columnas de la dama y del alfil de dama en vista de que tienen vallas. 7.♔e3 ♚e8!, 8.♔e2 ♚e7!

La partida es nula, porque saliendo el rey blanco a la columna principal, las negras pueden siempre tomar la precisa oposición vertical. Por eso, en la posición inicial jugar 1.♔e1 (♔e2) sería un error irreparable, ya que las negras responderían 1...♚e8, alcanzando fácilmente tablas, igual que en la variante recién reproducida. El concepto **«fila principal»** es análogo al concepto **«columna principal»**. En la posición 8, la séptima fila es la principal.

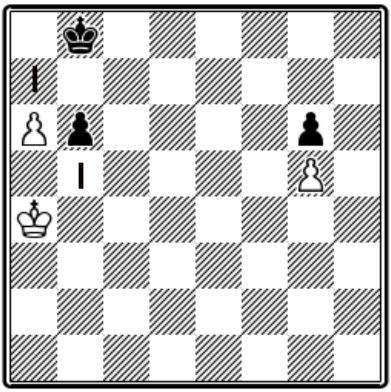
Si el número de casillas clave en una línea (horizontal o vertical) es superior a tres, se consideran principales todas las líneas horizontales o verticales que pasan por el centro de esas casillas clave. Por ejemplo, en la posición 9, que posee 4 casillas clave ("f5, f6, f7 y f8"), las filas principales son la sexta y la séptima. Cuando son 5, hay tres filas o columnas principales (véase 185, 326, 327).

Es muy interesante el ejemplo **256**, con tres columnas principales ("**d**, **e**, y **f**") y el 307 (variante «a»).
Tal es, en rasgos generales, la base teórica del método de oposición. Resumiendo lo dicho, podemos decir que tomar la oposición es, en muchas situaciones, un medio eficaz de lucha por las casillas clave. Sin embargo, en otras muchas posiciones es inútil tomarla, ya que no procura ninguna ventaja en la lucha por los puntos críticos.
Tenemos un ejemplo sencillísimo de ello en el diagrama 2, donde la oposición no salva a las negras del mate. Más sorprendente puede parecer el hecho de que, a veces, tomar la oposición resulta incluso perjudicial, pero así es si contradice el plan fundamental de lucha por los puntos clave. Un ejemplo convincente de este aserto lo tene-

mos en el diagrama 15, donde las blancas perderían la partida si jugasen 1.♔e1, tomando equivocadamente la oposición. (Tenemos otros ejemplos en los números 18, 80, 82 y 350). No hay que olvidar que la oposición no es un objetivo por sí mismo, sino un procedimiento táctico, un medio de lucha al que es preciso recurrir en casos necesarios.

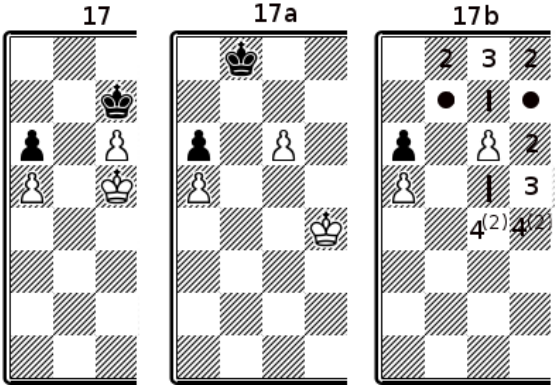
Un concepto más amplio que oposición es el de **«casillas conjugadas»**, cuya significación explicamos con los ejemplos concretos que siguen:

16



Los peones en "a6" y "b6" , en el ejemplo 16, son de «mírame y no me toques»; el primero que ataque el peón, pierde (a 1.♔b5 seguirá ♚a7). La posición ♔b5-♚a7 es de zugzwang, por partida doble es una posición decisiva que no conviene ocupar con la salida. Por ello los reyes maniobran a fin de ocupar las casillas conjugadas de "b5" y "a7" después de la jugada del adversario; 1.♔b4! ♚a8, 2.♔c4 ♚b8, 3.♔b4! ♚a8!. El blanco no puede alejarse de la casilla "b5" y el negro de la "a7" (ley de las *distancias críticas*).

Las casillas decisivas "b5" y "a7" se encuentran a *distancia de caballo*. A las casillas de retaguardia de "b5" ("a4", "b4" y "c4") corresponden las casillas de retaguardia de "a7", "a8" y "b8"). Como las negras sólo deben vigilar una casilla, su rey puede ocupar cualquier casilla de la retaguardia, independientemente de la que ocupe el rey blanco. En este caso no hay correspondencia entre los diversos campos de la retaguardia. Nada impide las maniobras de los reyes, y el resultado nulo de la partida es evidente. Con una sola posición decisiva, la partida suele acabar en tablas en el caso de que el rey pasivo disponga, por lo menos, de dos casillas colindantes de la retaguardia para maniobrar (Grigóriev, 1922). En el **17** las negras impiden la jugada ♔b6, que sería fatal para el peón en "a6". La posición de los reyes en "c5" y "c7" es **«decisiva»**. Si el rey blanco consiguiese ocupar "d6", las negras responderían con "d8", para no permitir la coronación del peón "c6". Debido a eso se establece la conjugación de las casillas "d6" y "d8" ***«segunda posición decisiva»***.



Después de 1.♔d5, el rey blanco puede ocupar bien "d6", bien "c5", lo cual obliga a las negras a responder con 1...♚c8, a fin de tomar la debida casilla conjugada: "d8" ó "c7". Es evidente que las casillas "d5" y "c8" se corresponden mutuamente ***«tercera posición decisiva»***. Quedan, pues, determinadas las principales zonas críticas y podemos pasar al estudio de las casillas de retaguardia.

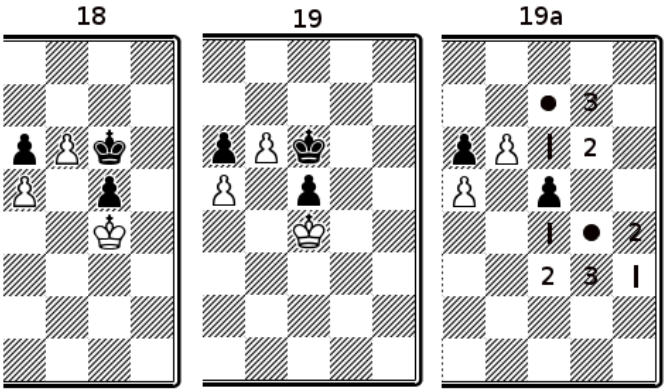
Observe que las casillas de la «zona crítica» en el campo de cada uno de los contrarios se agrupan en torno del punto *inaccesible*, con el que forman un pequeño cuadrado. Por ejemplo, para las blancas (17a) es inaccesible la casilla "c6", ocupada por el peón, que juntamente con las casillas 1, 2, 3 forma un cuadrado; lo mismo ocurre con la casilla "b7" ó d7", inaccesible para el rey negro. Teniendo esto en cuenta, resulta fácil, en muchos casos, precisar con la vista la distribución de las «zonas principales» junto a los puntos inaccesibles.

Después de 2.♔d4, el rey blanco puede ocupar una de las casillas decisivas de la zona principal "c5" ó "d5"; por ello las negras deben jugar 2...♚b8 o ♚d8, véase 17a, conservando la posibilidad de ocupar, a su vez, la casilla equivalente en su zona crítica, la "c7" ó "c8". Hasta ahora las negras han tenido siempre casillas conjugadas (en este último caso son conjugadas las casillas "d4" y "b8").

En el 17b, las casillas "b8" y "d8" están marcadas con la cifra 2, ya que estas dos casillas, aunque no colindantes, son afines por su significación. Equivale a estas casillas la "d4" de las blancas, pero en la designación de esta última se señala que se trata de un escaque nuevo para las blancas, tomado de la «*retaguardia*»; las negras carecen de un campo análogo y se ven obligadas a buscar su: equivalencia en una de las casillas de la zona **«principal»**.

Las blancas juegan ahora 3.♔c4, amenazando la casilla "c5" ó "d5", pero el rey negro ya no tiene segundo escalón que le permita pasar a "c7" ó "c8", la equivalente de la casilla "c4" es "b7" ó "d7", pero son inaccesibles a las negras que pierden la conjugación y, por culpa de ello, la partida.

Así pues, la parte pasiva pierde cuando sólo una casilla suya es la conjugada de dos colindantes del adversario (Grigóriev, 1922). Repetimos brevemente la solución: 1.♔d5 ♚c8, 2.♔d4 ♚b8, 3.♔c4! ♚c8 (pierde la conjugación); 4.♔d5 (las blancas toman la conjugación en la zona principal), ♚c7, 5.♔c5, y ganan. Se había obtenido la posición inicial, pero con la salida de las negras. Para ganar tiempo (dejar la salida al adversario), las blancas han utilizado el triángulo formado por las casillas "d5", "d4" y "c4". La razón de este procedimiento, prácticamente importante, reside en la necesidad de una mayor libertad de maniobra del rey activo que conduce al adversario a la pérdida de la conjugación. Hemos visto que el juego en el 17 no se atenía a las reglas de la oposición. Algunas casillas conjugadas (1, 2) respondían a los requerimientos de la **«oposición vertical»**; otras, la "d4" y la "b8", a los de **«oposición rectangular»**, y las casillas "d5" y "c8" se encontraban a **larga distancia de caballo**. La jugada 3 de las negras, ♚c8 (en respuesta a 3.♔c4), con la cual habían tomado la oposición distante, significó el desmoronamiento de la defensa. Resulta evidente que el concepto de casillas conjugadas es más amplio y supone un método más general de juego que el concepto de oposición; cabe decir que éste viene a ser su parte integrante.



En el **18** la «posición decisiva» es la que ocupan los reyes, y no se ve ninguna otra. Si el rey blanco maniobra por las casillas "f3", "g3" y "h3", el negro puede hacer lo mismo por "h6" y "h7" para responder a ♔g4 con ♚g6. Tampoco se consigue nada con ♙f7, pues el rey blanco no logra dominar las casillas clave del peón "e6". Así pues, la partida es tablas, lo mismo que en el 16 (una sola posición decisiva; el rey

pasivo dispone de dos escaques colindantes para maniobrar). Sin embargo, si las negras cometen un error en la defensa, pierden, por ejemplo: 1.♔f3 ♚f7? (¡oposición perjudicial!); 2.♔g3 y ganan las blancas, porque el rey negro no tiene una casilla colindante para maniobrar (la casilla "g7" es inaccesible para él).

Si desplazamos la distribución de las figuras a la izquierda **(19)**, la situación cambia radicalmente. Además de la posición decisiva ♔f4-♚f6, encontramos otra: ♔h4, ♚g6 (con el rey blanco en "h4", el negro no puede jugar "h6", pues se ve obligado a maniobrar en el cuadrado del peón "e6"). Ahora es fácil establecer las zonas conjugadas (19a); a ♔g3, las negras deben responder ♚g7; si las blancas juegan ♔f3, el rey negro pasa a "g6". Pero las blancas pueden ocupar la casilla "h3" y en este caso, como las negras no pueden disponer de "h7", se ven obligadas a jugar ♚f6. Resulta que sólo la casilla "f6" equivale a las casillas "h3" y "f4"; sin embargo, todavía no hay mal en eso para las negras, pues esas casillas ("h3" y "f4") no son colindantes y no se ve el mate inmediato. Así pues, hemos establecido las zonas «principales».

Recurriendo a la explicación que hemos dado al tratar el ejemplo 17, en este caso se pueden establecer con mayor rapidez las zonas principales: el punto inaccesible de las negras es "f7" y el "g5" (la zona de las blancas está situada a ambos lados de este punto).

Examinando las casillas de la retaguardia próxima se echa de ver en seguida que, estando el rey blanco en "g2" (amenaza con ocupar las casillas **2, 3 1**), las negras se hallan indefensas, ya que la casilla conjugada "f7" es inaccesible al rey negro. Por consiguiente, para ganar la partida, el rey blanco debe ocupar la casilla "g2"**, (desde donde puede saltar a 2, 3, ó 1)**. Sin conocer el método de las casillas conjugadas es difícil comprender esta solución. Así pues, 1.♔f3 (se puede jugar también 1.♔g3); 1...♚g6, 2.♔g2! ♚f6 (las otras jugadas no son mejores); 3.♔h3! (las blancas establecen la equivalencia en la zona principal y, sin perderla, se acercan a los puntos de invasión); 3...♚g7, 4.♔g3! ♚g6, 5.♔h4! (supondría pérdida de tiempo jugar 5.♔f3), las blancas ganan. (Véase también 353.)

Los ejemplos citados 16-19 explican con suficiente plenitud, para comenzar, la esencia del método de casillas conjugadas. Una explicación más amplia la hallará el lector en el capítulo 7.

Queremos hacer constar que la teoría de las casillas conjugadas ha dado origen y ha fundamentado con lógica irrefutable la siguiente tesis:

En situaciones de zugzwang mutuo (teniendo los peones inmóviles), a las posiciones del rey activo equivalen siempre posiciones estrictamente determinadas del rey pasi-

vo, y esta dependencia se extiende a todas las casillas colindantes, donde pueden maniobrar los reyes, formando «zonas conjugadas» en ambos bandos.

Las casillas conjugadas vienen a ser como una especie de faro para los reyes en sus maniobras. La parte activa procurará ocuparlos para ganar, la pasiva para hacer tablas, pero siempre de forma que, ocupando ambos reyes las casillas conjugadas, el adversario esté en continua situación de zugzwang. (Según Grigóriev, 1922). No tiene ninguna importancia la distribución de los reyes en las posiciones de zugzwang; pueden tener la forma de una oposición corriente o bien otra cualquiera en dependencia de la estructura de los peones. Vemos, pues, que la oposición no es más que un accidente particular de la conjugación de casillas, solamente un accidente, pese a su importancia y a la frecuencia con que se da en la práctica.

A fin de simplificar y hacer más clara la exposición, estableceremos cierta diferencia de términos; diremos, por ejemplo, «tomar la oposición» (en su sentido habitual y corriente) y «tomar la conjugación», cuando la posición de los reyes sea distinta.

Si el concepto de «oposición» es tan antiguo como el propio ajedrez (encontramos su aplicación práctica en manuscritos del siglo IX), el concepto de «casillas conjugadas» data tan sólo de las primeras décadas del siglo XX. A principios de nuestro siglo, Chigorin señaló brevemente la importancia de las casillas conjugadas. Pero fue Grigóriev quien, en 1922, hizo el primer intento de profundizar teóricamente este tema. Se le deben ciertas síntesis importantes que pueden considerarse, sin duda alguna, como los primeros pasos de la nueva teoría.

La importancia de esta nueva teoría no se debe únicamente a la sintetización de conceptos homogéneos (oposición y conjugación), sino principalmente al hecho de haber señalado nuevos horizontes: en vez de la oposición anterior, puramente mecánica e irreflexiva, tomada como resultado de un análisis superficial, puramente externo, de la situación, ha surgido el imperativo de ahondar en la esencia de la posición y de buscar las ocultas y decisivas equivalencias de casillas, distancias, etc.

Entre los conceptos de «conjugación» y «oposición» (es decir, conjugación en línea recta) no hay diferencia de principio. Es muy curioso el hecho de haberse encontrado en un manuscrito del siglo XV un diagrama en el que aparecían señaladas, al parecer por primera vez, varias casillas conjugadas; al comprobarlo se vio que las letras indicaban casillas que estaban en oposición inmediata y distante (de tres escaques).

El método de la oposición es un cierto sistema «ideal» de juego en el tablero vacío; el de conjugación, en cambio, es de juego en condiciones reales, Por ello, las leyes de la oposición conservan su fuerza cuando los peones que hay en el tablero no influyen en las maniobras de los reyes (véase 15) y, por el contrario, se modi-

fican o alteran cuando la estructura de peones se hace sentir de alguna manera. Sabemos, por ejemplo, que las leyes de la oposición no rigen, habitualmente, en las columnas donde hay vallas o casillas inaccesibles (15). Sin embargo, siguen actuando, en cierta medida, en posiciones donde, por una u otra razón, conviene que medie entre los reyes un número impar de filas, que no de casillas (377). Más adelante nos encontraremos con esta acción refleja de las leyes de la oposición, en particular cuando estudiemos la maniobra distante en posiciones bloqueadas. En todo caso, podemos consignar que en posiciones de conjugación sigue rigiendo, en una u otra forma, la «ley de las dos casillas», que puede enunciarse del siguiente modo: la conjugación se conserva cuando se modifica en un número par de casillas la distancia entre los reyes o, más exactamente, su distancia de los escaques de zugzwang, situados junto a los puntos de invasión. Este problema se estudia con más detalle en el capítulo 7.

Para resumir, diremos que el método de conjugación es parte integrante de una teoría más amplia (que, tal vez, deba ser considerada como teoría única para toda clase de finales) de lucha por los puntos clave de una posición. La teoría de los puntos clave no es más que un gran paso en la creación de una teoría general de finales de peón; no lega a la categoría de teoría general, pues no establece con exactitud en qué condiciones y límites rigen sus tesis y métodos; tampoco ha podido precisar ni formular definitivamente la esfera y los métodos de su aplicación práctica. Es cierto que en el capítulo 7, que se titula «Desarrollo de la teoría de las casillas conjugadas», el lector verá lo mucho que se ha hecho en el terreno del desarrollo del método de equivalencia, esa arma fundamental de la teoría de puntos clave, pero, al mismo tiempo, se dará cuenta de los muchos problemas todavía pendientes de solución y del camino en que debe orientarse su estudio. Por las causas arriba expuestas, la teoría de los puntos clave y el método de conjugación se aplican con ciertas limitaciones en los capítulos que siguen. Sin embargo, el lector encontrará en el capítulo VII explicaciones complementarias para ejemplos más complicados.

En los capítulos siguientes la exposición se hace, donde es posible y racional, a base de los principios teóricos arriba explicados. Y si no se consigue abarcar del todo la infinita diversidad de los finales de peón, se debe a que muchas clases de finales cuentan con sus leyes propias, no establecidas ni estudiadas todavía. En estos casos no queda otro recurso que atenerse al modo analítico de solución.

El autor se planteaba como objetivo hacer un resumen general de todo lo conseguido por la teoría en este terreno, a base de un estudio detallado de la literatura especializada, de numerosas revistas, publicaciones, etcétera, que permiten, pese a todos los fallos inevitables en esta suerte de empresas, ver claramente no sólo lo ya conseguido, sino también las «manchas blancas» que aún quedan. La plenitud de la exposición (alrededor de 850 ejemplos, de ellos más de 400 en diagramas, fruto, naturalmente,

de una concienzuda selección de un número mucho más elevado de posiciones) puede satisfacer todos los requerimientos del investigador.

El autor ha procurado presentar el desarrollo de la teoría de finales de ajedrez en su perspectiva histórica y recoger en este sentido todo cuanto pudiere ser de alguna utilidad. Para completar la sección dedicada a finales, hemos incluido un Apéndice titulado «Finales de peones que pasan a ser finales de dama».

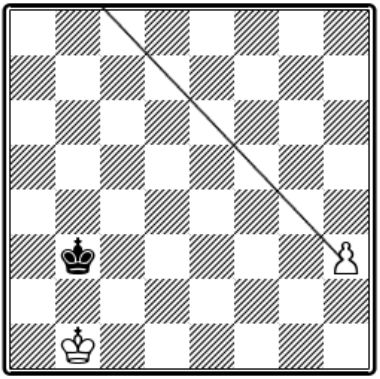
CAPÍTULO PRIMERO

REY Y PEÓN CONTRA REY

Con estas piezas se pueden dar más de 80.000 posiciones diferentes (exceptuando las simétricas en los flancos de la dama y del rey). Sin embargo, en cada una de ellas podemos determinar al instante el resultado final, es decir, si se gana o se hacen tablas. Para ello nos fijaremos en dos cosas: 1) en el «cuadrados del peón», y 2) en sus casillas claves o críticas,

Se sobreentiende que con un peón de más sólo se gana en el caso de convertirlo en dama.

20



Cuando el peón se haya alejado, cómo veremos en el 20, lo decisivo es la distancia. Saliendo las blancas, el peón llega a la octava casilla sin impedimento. Pero si les toca jugar a las negras, el rey tiene tiempo de capturarlo. Para enjuiciar previamente la situación se recurre a la regla de el cuadrado es decir, se calcula si el rey puede, en caso de salir primero, llegar al cuadrado del peón (en dicho caso “h3-h8-c3-c8”). Más sencillo es trazar mentalmente una línea, la diagonal del cuadrado. Por el número de casillas la diagonal es igual a un lado del cuadrado. No se debe olvidar que el cuadrado del peón "h2" (por su opción a salida doble) es igual al cuadrado del "h3". El peón "h2" y "h3" *llegan a la octava casilla en las mismas 5 jugadas.*

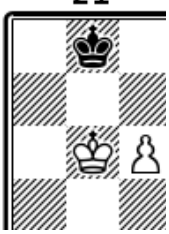
La existencia de otros peones en el tablero puede impedir, como es natural, la entrada del rey en el «cuadrado» del peón pasado.

20a. R. Bianchetti, 1925
♔f1, ♙a2, ♙d4, ♚f3, ♟e6, ♟f7
Ganan blancas **1.d5! exd5, 2.a4** (Si no estuviese el peón negro en "f7", además de "d5", se ganaría jugando 1.a4 ♚e4, 2.a5 ♚d5, 3.♔e2, no se debe perder tiempo jugando 3.a6?, ♚.c6, 4.♔e3, etc) **2...d4, 3.a5 d3, 4.♔e1 ♚e3, 5.a6 d2+, 6.♔d1 f6, 7.a7 f5 8.a8=♚**

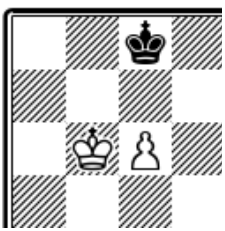
20b. A. Troitzki, 1913
♔g1, ♙a2, ♙b2, ♙c5 ♙d5, ♙f5, ♚h4, ♟b4, ♟c7, ♟d7, ♟g2, ♟g7, ♟h7
1.f6 gxf6 (se ha interceptado la diagonal, "h4-d8") **2.♔xg2 ♚g4, 3.a4 bxa3, 4.bxa3 ♚f5, 5.a4 ♚e5, 6.d6! cxd6, 7.c6! dxc6, 8.a5** y ganan.

Los números 71, 72a y siguientes, 75 y otros ilustran la lucha por el cuadrado.

21

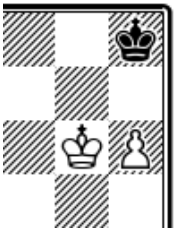


22

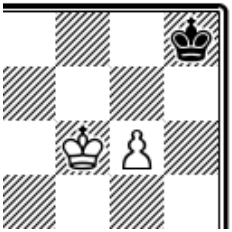


Examinemos el caso de cuando el peón precisa del apoyo de su rey para avanzar. Son ejemplos sencillos, pero así suelen acabar muchos finales complicados.

23

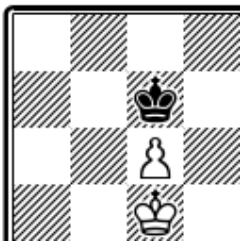


24

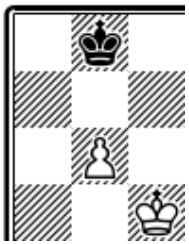


Estas posiciones, desde el punto de vista de la posibilidad o imposibilidad de ocupar la casilla clave, son estudiadas en otro lugar (1). Para ganar, el peón debe avanzar a la fila 7 sin dar jaque. Estas situaciones peculiares se deben a que el peón se encuentra en la *columna de la torre o del caballo.*

25



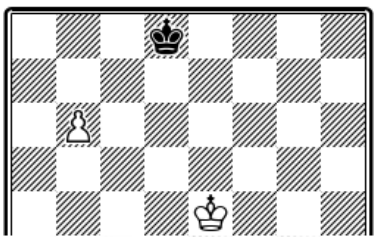
26



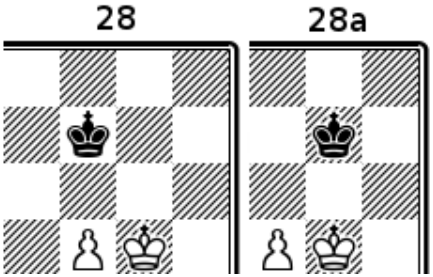
En el **25** el rey negro debe retroceder forzosamente a "c8", después de 1.♔b5 ♚b8?, 2.♔b6 no salva, 2...♚a8 en vista de 3.♔c7

El el **26** se hacen tablas jugando 1...♚b7. Si juegan las blancas 1.♔c6 se puede responder 1...♚a8 y 1.♚c8

27

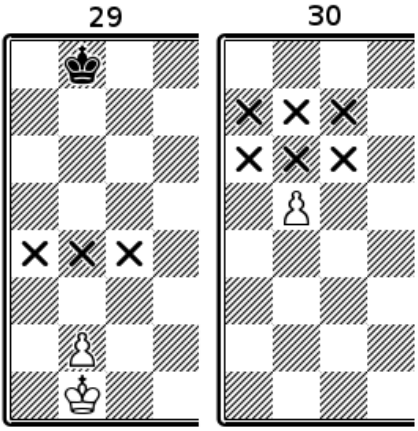


Después de 1.♔d5 **(27)** pierden inmediatamente las negras: 1...c8, 2.♔c6, no les salva la maniobra 1...♚d7, 2.♔c5 ♚d8, 3.♔d6 ♚c8, 4.♔c6, etc



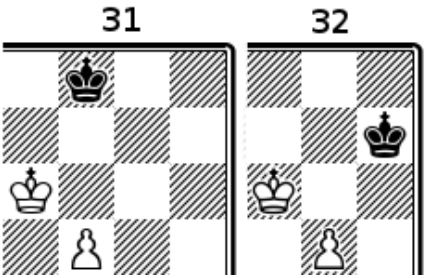
A pesar de la oposición las blancas no pueden ganar en el ejemplo **28a**. Si en el **27** desplazamos toda la posición hacia una fila inferior, serían tablas independientemente de quién jugase primero (la partida sería igual a la representada en el diagrama 28 28a). 1.♔d4 ♚c7, 2.♔c5 ♚b7, y tablas.

Ordinariamente se debe procurar que el rey propio esté colocado delante del peón, para asegurar su posibilidad de avance. Como hemos explicado ya en el prólogo, el objetivo de este tipo de finales radica en *dominar las casillas claves o críticas del peón.*



Estando del peón en b2 **(29)**, las casillas claves son "a4", "b4", "c4". Si las blancas consiguen ocupar con su rey alguna de esas casillas (*y éste debe ser su objetivo inmediato*), ganarán independientemente de la salida y de la oposición. En el 29 las blancas, en caso de salir consiguen su objetivo en tres jugadas. Si salen las negras, en tres jugadas colocan su rey en "a4", "b4" ó "c4", tomando la oposición frente al rey blanco, no permitiendo que las blancas ocupen algunas de las casillas críticas. (hemos dado unas variantes sencillas después del 32.)
A cada movimiento del peón, los campos críticos se desplazan juntamente con el: Para el peón en "b3", las casillas críticas son "a5", "b5" y "c5" y para el peón en "b4", son "a6", "b6" y "c6".
Cuando el peón llega a la quinta fila, al rey negro le queda poco sitio para maniobrar y el número de casillas críticas pasa a ser de 6 (esquema 30). Si el rey propio ocupa una de ellas, la victoria está asegurada, sea cual fuere la oposición.

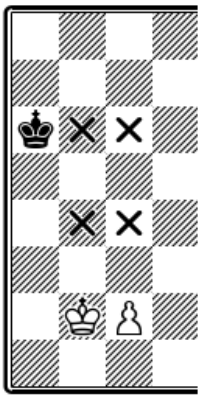
31. 1...♚e8, 2.f6. Si salen las blancas 1.♔f6 ♚e8, 2.♔g7.



32. 1...♚h8, 2.g6 ó 2.♔f7. Si 1...♚g8, 2.♔g6, el juego se complica un poco debido a la proximidad del peón a la banda,

si les toca salir a las blancas: 1.♔f7 (de ningún modo 1.g6+?, 1.♔h8), 1...♚h8, 2.♔g6 ♚g8, 3.♔h6! ♚h8, 4.g6, etc.
Estos ejemplos muestran que la posibilidad de dominar las casillas críticas no es más que un elemento del objetivo que se persigue, se debe jugar teniendo en cuenta todas las particularidades tácticas (proximidad del extremo del tablero, posibilidades de tablas, etcétera).
Volvemos al **29**, **1.♔c2 ♚c7, 2.♔c3 ♚b7, 3.♔b4 ♚b6** (las blancas han ocupado la casilla clave, las negras, tomando la oposición impiden la ocupación de casillas claves sucesivas), **4.b3** (ahora son clave las casillas "a5", "b5" y "c5", las negras se ven obligadas a ceder una de ellas, ya que la oposición ha pasado a las blancas). **4...♚a6, 5.♔c5 ♚a7** (si 5...♚b7, entonces: 6.♔b5!, etc), **6.♔c6**. Las blancas han asegurado el avance del peón hasta la quinta fila, después de haber ocupado la casilla crítica. El final viene a ser idéntico al 32.
Sí pues, el peón debe avanzarse únicamente después de haber quedado asegurado el dominio de nuevas casillas clave.

33



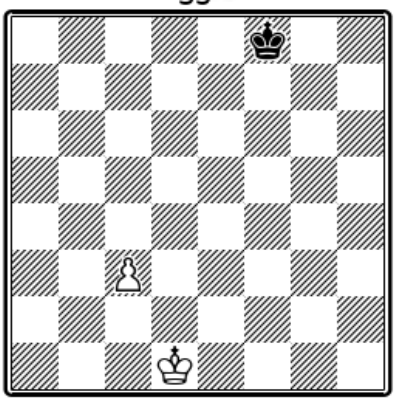
34

33. 1.♔c3 ♚~2 (*), 2.♔d4, etc. Cualquier otra maniobra de las blancas habría conducido a tablas. (las cruces en el diagrama indican las posiciones de espera del rey negro saliendo las blancas).

(*) El signo ~ significa jugada de espera.

34. Si les toca jugar a las blancas, no ganan en ninguna de las 8 posiciones del rey señaladas en el diagrama, ya que las blancas no pueden dominar la casilla clave, en las restantes posiciones del rey negro, ganan. Saliendo las negras, consiguen tablas solo si juegan 1...♚c6! (2.♔c2 ♚b6!).

35



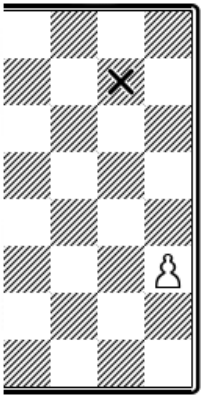
La casilla clave "b5" en el diagrama **35** es la mas distante de las negras, por eso 1.♔c2 ♚e7, 2.♔b3 ♚d6, 3.♔b4 ♚c6, 4.♔c4 y ganan (no se debe jugar 1.♔d2? por 1...♚e7, 2.♔d3 ♚d7! Con el peón en "b4" también se gana avanzando el rey blanco en diagonal.

35a.
♔h6, ♙c2, ♚h4. Juegan negras.
Tablas. La regla del cuadrado se entrelaza en este caso con la irrealizable aspiración de las blancas a ocupar el escaque clave "d5". Las tablas son evidentes.

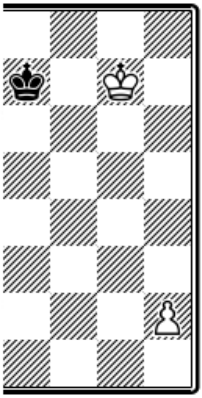
35b.
♔h6, ♙c2, ♚h4. Juegan blancas.
Ganan blancas. 1.♔d5.

Con un peón de torre el juego se reduce a la lucha por la única casilla clave, que es el punto de invasión, según se muestra en el esquema 36.

36



37



Se puede ganar solo en el caso de que el rey negro esté alejado de las casillas "f8", "g8" ó "h8", como se ve en las posiciones 37 y 42. En el **37**, incluso estando el rey negro en "e6", las blancas tienen tiempo de coronar el peón.

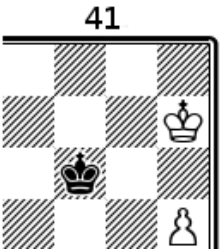
Conviene subrayar en semejantes posiciones la lucha que se entabla por el dominio de la casilla "f8".

38

39

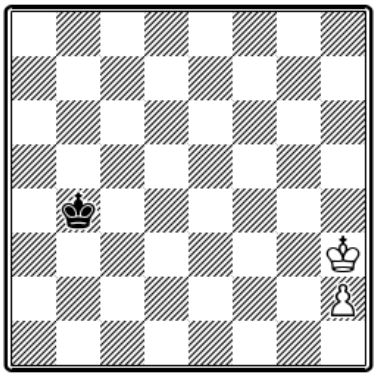
40

41



En el diagrama **42** vemos que, saliendo las negras, al rey le da tiempo de ocupar la casilla "f8", haciendo tablas.

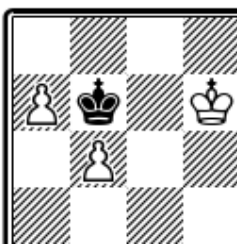
42



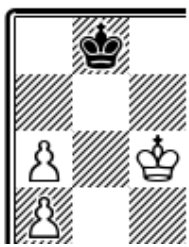
REY Y DOS PEONES CONTRA REY

Esta superioridad suele asegurar una victoria fácil. Pero la situación cambia si se pierden ambos peones o uno de ellos y el otro carece del debido apoyo por parte de su rey. La partida nula depende en ocasiones de las posibilidades de llegar a la situación de rey ahogado (con peones de torre o peones doblados y en posición muy avanzada).

43



44

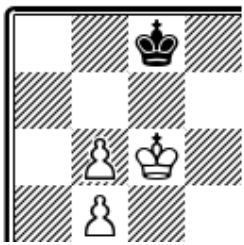


Los peones ligados ganan si uno puede defender al otro, y siempre que tengan el apoyo de su rey.
1...♚a8, 2.♔d6 ♚b7, 3.a8=♕+ ♚xa8, 4.♔c6 ♚b8, 5.b7 ♚a7, 6.♔c7

Los peones doblados no tienen de por sí defensa frente al ataque frontal del rey enemigo. A veces tienen menos fuerza que un peón sólo; basta comparar el ejemplo 44 con el 23, el 46 con el 21 y 22 y el 47 con el 26. En ocasiones, un peón de más supone una traba (45); adquiere importancia cuando permite ceder la jugada al adversario (48) o cuando imposibilita a éste la ocupación de algunas casillas (48a).

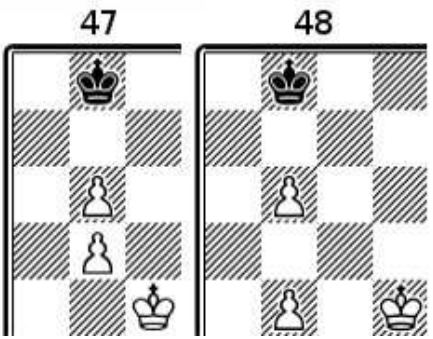
45

46



En el **45** las blancas, para ganar, necesitan tener la salida (1. b8= ♕+), y en el 46 la salida debe ser del adversario. En el **47** las negras juegan en las casillas "b7" y "b8"; a ♔c6 responden "c8" (o "a8").

En el **48** es fácil ganar, ya que al tomar las negras la oposición (♔c6-♚c8), sigue "b5" (46). Así pues, pudiendo elegir las jugadas no se deben avanzar los peones doblados uno tras otro. Como la posibilidad de ganar está basada en el zugzwang, es preciso dejar un peón detrás para tener tiempo de reserva, y también para evitar tablas (véase 120).



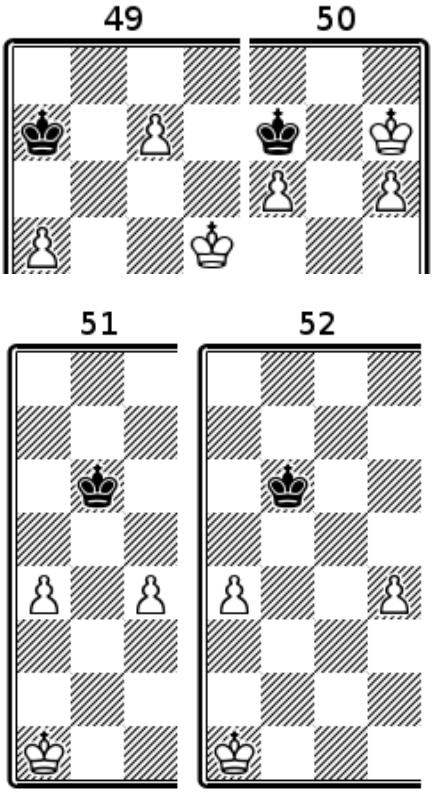
En el **47**, con un tercer peón en "b4" se ganaría después de "b6-b7", pero estas posiciones no tienen importancia práctica.
Los peones doblados tienen una capacidad característica de defensa en caso de un ataque *lateral.*

48a. Grigóriev, 1935 (ejemplo didáctico) ♔c1, ♗g2, ♗g5, ♚e5. Juegan blancas.
Se gana jugando: 1.g4! (jugada única) ♚e6, 2.♔d2 ♚f7, 3.♔e3 ♚g7, 4.♔e4! ♚g6, 5.♔f4 y ganan (véase N.° 186 a y b).

Son más variados los casos de peones aislados.

49. 1...♚b7, 2.♔d6 ♚c8, 3.a6. Tablas. La tentativa 2.♔c5 ♚xc7, 3.a6 es inútil (¡peón de torre!); pero si esta posición se desplaza a la derecha, se gana jugando de esta forma (27).

50. 1...♚xf6, 2.♔g8 ó 1...♚f8; 2.♔g6. Si son mano las blancas, la partida es nula (1.♔h8, ♚f8). Los peones aislados, lo mismo que los ligados, suelen defenderse indirectamente los unos a los otros (ya que el rey, al capturar el peón rezagado, sale del «*cuadrado*» del otro), pero, al revés de los ligados, pueden, en algunos casos, avanzar hacia la octava fila sin el apoyo del rey.

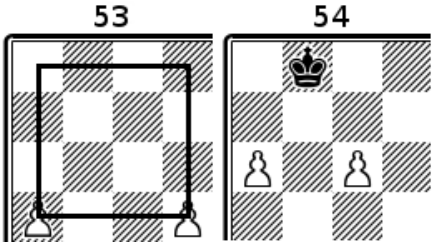


51. Después de 1...♚a5, 2.c5 ó 1...♚c5 2.a5, el rey negro no puede atacar de inmediato al peón avanzado, ya que su casilla clave de la misma fila está defendida por el otro peón. Esta circunstancia da tiempo a que se acerque el rey blanco, y esto decide la partida.

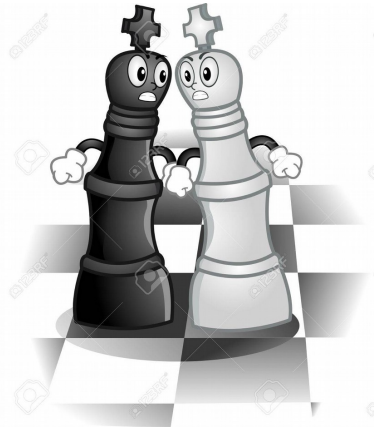
52. 1...♚a5, 2.d5 (no conduce a nada 2.♔b2 ♚xa4; 3.♔c3 ♚b5); **2...♚b6**! y **3...♚c5**. Tablas. A diferencia del ejemplo anterior, el rey negro ataca rápidamente

al peón "d5", cuyo escaque crítico "c5" ya no está defendido por el otro peón. De la solución se deduce el porqué la fuerza defensiva de los peones en el ejemplo 52 es inferior al del 51. La distancia de dos casillas entre los peones es la menos ventajosa. Una clara explicación de lo dicho la encontramos en el siguiente ejemplo:

52a.
♔g2, ♙a4, ♙d4, ♚b6, ♟f4, ♟h4
Las negras ganan, salga quien salga. En los ejemplos analizados los peones no podían avanzar por sí solos hacia la octava fila. Muy distinta sería la situación si su «*cuadrado común*» llegase a la banda del tablero o pasase de ella.

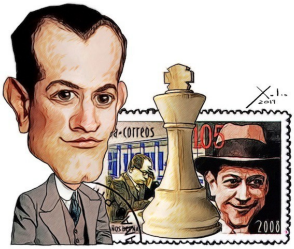


Los peones situados en la misma fila tienen un cuadrado común, que cambia de situación a medida de su avance (de ahí su nombre de cuadrado «*errante*»).
Cuando este cuadrado llega al extremo del tablero **(53)** es señal de que los peones pueden avanzar sin apoyo del rey. Situemos, por ejemplo, el rey negro en "b7" en el 53. Las blancas, después de 1.d6 ♚c6; 2.a6, ganan; lo mismo pasa saliendo las negras ; después de 1...♚a6, 2.d6 ♚b7, 3.a6 + ó 3.d7, etc.
La regla del «*cuadrado errante*» tiene sus excepciones; por ejemplo, cuando el rey adversario captura inmediatamente uno de los peones, o la representada en el **(54)** (aún peor para las blancas es la posición del rey negro en "b6"). Por otra parte, hay veces en que los peones pueden avanzar independientemente, aun antes de que su «*cuadrado común*» llegue al borde del tablero; por ejemplo en la posición ♙b3, ♙f3 y Rey negro en "e5" se puede jugar: 1.b4, ♚d4 ; 2.f4. Así, pues, si la posición lo exige, los peones deben mantenerse en la misma fila, adelantando el rezagado a fin de poder avanzar uno cuando sea atacado el otro. Se debe avanzar primero el peón que esté más alejado del rey adversario (véase 206).



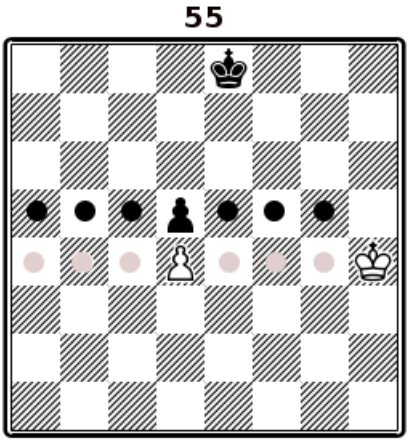
CAPÍTULO III

PEÓN CONTRA PEÓN



La igualdad material hace suponer que los finales de peón contra peón deben producir partidas nulas; en efecto, así ocurre en muchos casos. Pero de hecho no es la igualdad material lo decisivo, sino la ventaja posicional de una de las partes. Las formas de esa superioridad son muy diversas. Suele manifestarse en un peón más adelantado, en una posición mejor del rey, y en otros factores, imposibles de incluir en una fórmula general; para explicarlo mejor daremos ejemplos concretos. A pesar del número limitado, mínimo, por decirlo así, de piezas (ya hemos visto que en los finales con un peón solo, capítulo 1, no hay ningún misterio), en los finales de peón contra peón se encierra una asombrosa variedad de ideas y numerosos rasgos peculiares. Estas ideas, que constituyen la base de finales más complejos y nutridos, merecen ser estudiadas con la máxima atención. Al analizar los finales será conveniente dividirlos en tres grandes grupos: **1)** Peones en la misma columna; **2)** Peones en columnas vecinas, y **3)** Los dos peones pasados.

1. PEONES EN LA MISMA COLUMNA



Con peones inmóviles, bloqueados, el juego, como es natural, se reduce a las maniobras de los reyes con el fin de capturar el peón del adversario y coronar luego su propio peón. Después de 1.♔g5, es decir, una vez dominada una de las casillas claves (véase el Prólogo), el destino del peón "d5" está decidido, por ejemplo: 1...♚e7, 2.♔f5 ♚d6, 3.♔f6 ♚d7, 4.♔e5 ♚c6, 5.♔e6. Las negras no tienen más remedio que seguir maniobrando así para impedir que una vez capturado el peón "d5", el rey blanco ocupe alguna de las casillas clave del peón pasado "d4" ("c6", "d6" y "e6")

a saber: 5...♔c7, 6.♔xd5 ♔d7!, tablas.
De esta forma vemos que la posibilidad de ocupar uno de los escaques clave del peón bloqueado o, por el contrario, la posibilidad de su defensa eficaz, puede servir de buen punto de referencia para precisar el objetivo de la maniobra y establecer de antemano si se puede o no ganar el peón bloqueado.

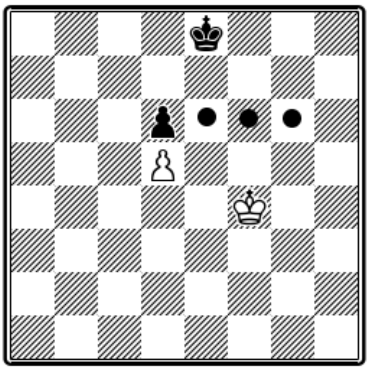
55a.
♔g3,♙b4, ♔a8, ♟b6. Juegan blancas.
Las blancas ganan si son las primeras en jugar; si lo hacen las negras es tablas. Después de 1.b5, las blancas se posesionan de las casillas críticas del peón negro "b6" y lo capturan, y como el peón de las blancas se encuentra en la fila quinta, la partida se puede considerar ganada. Si juegan las negras, entonces después de 1...b5! siempre podrán responder a ♔xb5, con ♔b7 y tablas. Pese a lo elemental de este procedimiento, no se tiene en cuenta muchas veces.

55b. ♔d1, ♙c2, ♔b2, ♟c5.
Tablas. En una partida jugada 1.♔d2 hizo perder a las blancas (dice el libro, pero en realidad hace perder a las negras despues de 2.♔c3), después de 1...c4. Se hacen tablas jugando 1.c4!

55c. Yates-Tartakower, Bad Homburg,
♔b1, ♙b4, ♔d5, ♟b3, ♟b5.
Después de 1.♔b2 ♔c4, 2.♔a3 b2 las blancas se salvan del mate gracias a una jugada no prevista por las negras; 3.♔a2!!

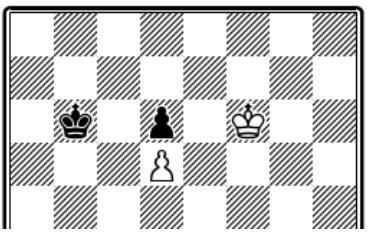
El límite de la zona crítica para el peón "d6" está constituido por las casillas "e6", "f6" y "g6" (véase 5). Si juegan las blancas, ganan ocupando el escaque

56



critico: 1.♔g5! ♔f7, 2.♔f5, etc.
Si salen las negras consiguen, utilizando el método de la oposición corriente, defender las casillas de invasión; 1...♔f8!, así, por ejemplo, 2.♔g5 ♔g7 ó 2.♔f5 ♔f7. Se ve claramente que en este caso no se trata de la oposición, sino de la defensa de las casillas de invasión, pues si trasladamos el rey blanco a "h4", moviendo las negras son igualmente buenas las jugadas 1...♔f8 como 1...♔f7.

57



El rey blanco se encuentra ya en la zona crítica del peón d6 **(57)**, mientras que el rey negro sigue sin haber penetrado en la zona crítica del peón "d5". En esta posición las blancas tienen ventaja porque ambos reyes se encuentran a la misma

distancia de los peones. Se debe jugar 1.♔e7! (pero no ♔e6?, ♚c5! y ganan); en cambio, si 1... ♚c5 o ♚c7, sigue 2.♔e6.
En el **57** las blancas se valen de que su rey tiene acceso a dos casillas críticas del peón"d6" (a saber, "e6" y "e7"), mientras que el rey negro sólo dispone del escape "c5".
Se comprende que si el rey estuviese más lejos de los peones, en "g5", por ejemplo, se ganaría sólo en el caso de que jugaran las blancas; saliendo las negras, las blancas serían mate. Si el rey negro estuviese en "b5" **(57a)**, las posibilidades de ambos bandos estarían equilibradas y todo dependería de la salida.

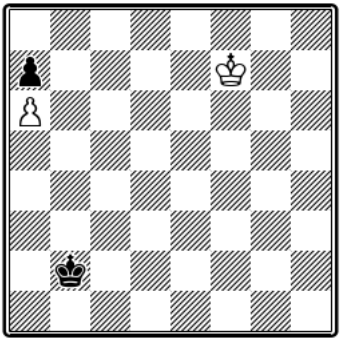
57b. A. Chéron (sistema Salvioli y Berger), 1926.
♔c4, ♙e4, ♚e8, ♟e6
Ganan blancas. 1.e5! ♚f7, 2.♔c5 ♚g6, 3.♔c6 ♚g5, 4.♔d7 ♚f5, 5.♔d6 y ganan. (Véase 188c.)

57c. I. Moraviets, 1952.
♔f3, ♙d2, ♚a2, ♟d5
Ganan blancas. 1.♔f4, (después de 1.d4? ♚b3, las blancas deben buscar las tablas) ♚b3, 2.♔e5 ♚c4, 3.d4 y ganan.

57d. A. Mandler, 1949.
♔g2, ♙c4, ♚d1, ♟c6
Tablas. **1.♔f2!** (No se debe jugar ♔f3?, pues le seguiría ♚d2, como tampoco 1.♔f1? c5) **♚d2, 2.c5 ♚d3, ♔e1**, tablas. La proximidad del extremo del tablero aporta, como regla, sus enmiendas en casos de posible rey ahogado. En la situación **57e**, por ejemplo: Blancas: ♔d7, ♙g6. Negras: ♚f8, ♟g7. Como es natural, no se puede hablar de casillas críticas y es evidente que la partida será nula.

Con peones en la columna de torre, la posibilidad del rey ahogado impone, a veces, maniobras de un tipo especial. El peón negro "a7" está indefenso y a las negras no les queda más remedio que responder a la jugada inevitable ♔xa7, con ♚c7 (pero la aproximación del rey negro al peón "a6" por las columnas "a"

58



y "c" no mejora la situación, como se ve claramente). Si el rey blanco elige el camino de "e6-d6-c6-b7", el rey negro deberá avanzar irremisiblemente por la línea quebrada "c3-d4-e5-d6-c7". La defensa consiste en responder a ♔d6 con ♚d4, y a ♔c6, con ♚e5 (¡rodeo!).

Pero como las blancas no tienen un itinerario impuesto, pueden acercarse al peón utilizando los más diversos medios **(58)**.
Para ganar se debe jugar: 1.♔e6 ♚c3, 2.♔d5!; la imposibilidad para las negras de jugar ♚d4 les resulta funesta.
Este ejemplo es un testimonio palpable de las particularidades de la «geometría del tablero», de que hablábamos antes. En el **58**, las blancas han sustituido el movimiento en horizontal del rey hacia el

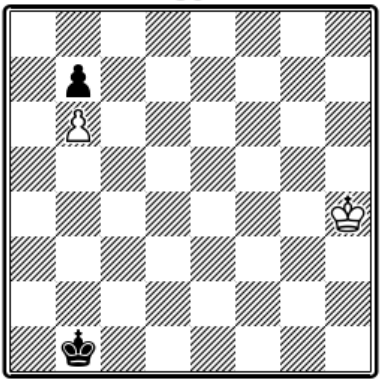
♟a7 por el movimiento en línea quebrada, ¡en las mismas 5 jugadas! Pero las negras, para ir desde la casilla "b2" a la "e5" debían hacerlo sólo en diagonal, ya que les era imposible seguir por otro camino con el mismo número de jugadas.

La posición que estudiamos nos da un ejemplo de maniobra del rey con doble objetivo, igual que en el conocido estudio de Reti (71). Pero el objetivo de las blancas es completamente distinto: capturar el peón y, al mismo tiempo, impedir el acercamiento del rey adversario. Este procedimiento suele jugar un gran papel en muchos finales. La idea fundamental de la posición 58 fue desarrollada en los trabajos de Grigóriev y también por otros teóricos. Ofrecemos a la atención de nuestros lectores las siguientes variantes:

58a. Zakman, 1924; Grigóriev, 1925. ♔g8, ♙a2, ♚g6, ♟a3
Tablas. No se debe jugar ♔f8, ya que después de 1...♚f6, el rey negro avanza por el camino más corto, en diagonal, hacia la casilla "b2" y las blancas no se lo pueden impedir, pero después de 1.♔h8! ♚f6?, 2.♔h7!, al rey blanco le da tiempo de llegar a la casilla "c2".

58b (tomado de un artículo de Grigóriev, 1925). En una partida se dio el siguiente final: Blancas ♔c8, ♙a2. Negras: ♚e3, ♟a4. Los adversarios no supieron captar la idea del final y jugaron erróneamente; 1.♔c7? (en vez de ♔d7!); 1...♚d3? (1...♚d4!), 2.♔b6? (debían haber jugado 2.♔d6 ó 2.♔c6; en esta situación las blancas no pueden salvarse); 2...♚c3, 3.♔b5 a3, 4.♔a4 ♚b2, 5.♔b4 ♚xa2 y las blancas se rinden. Lo correcto habría sido: 1.♔d7 ♚d4, 2.♔e6 a3, 3.♔f5 ♚c3, 4.♔e4 ♚b2, 5.♔d3, etc. Grigóriev subrayó con mayor expresividad esta bella trayectoria del rey blanco en la siguiente posición. Este final (diagrama 59) resume las ideas de las posiciones 57 y 58.
La posición inicial del problema presentado por Grigóriev (1931)

59



es la siguiente: Blancas: ♔h4, ♖c8, ♙b5; Negras: ♚a1, ♟b3, ♟b7 y ♟c5. Tablas. Es fácil prever que por el peón "b3" las blancas tendrán que dar la torre y quedará un final para el cual las blancas deben prepararse de antemano. Después de **1.b6! b2, 2.♖a8+!** (es prematuro 2.♖xc5, ya que 2...♟b1=♕; 3.la5+ ♕a2! 4. ♖×♕+, ♔x♖ y el rey negro, queda una jugada más cerca del peón "b2" que en la variante fundamental); **2...♚b1, 3.♖c8! ♚a2, 4.♖xc5 ♟b1=♕, 5.♖a5+ ♚b3, 6.♖b5+ ♚a2, 7.♖x♕ ♚x♖** y queda la posición representada en el diagrama. En su movimiento hacia "c7" pierde el rey blanco, ya que las negras ocuparán la casilla "a6" también en 5 jugadas (57). El plan de la defensa consistirá en responder a ♚xb6, ♔b4. Por eso 8.♔g3! ♚c2, 9.♔f2 ♚d3, 10.♔e1 ♚d4, 11.♔d2 ♚c5, 12.♔c3 ♚xb5, 14.♔b4 y tablas.

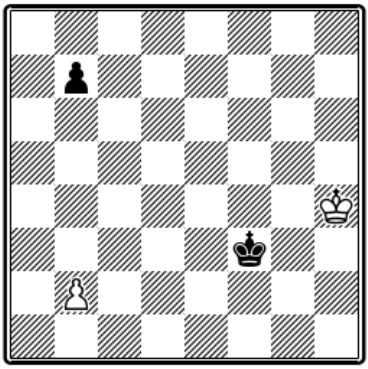
59a. F. Dedrle,1936.
♔a4, ♙g6, ♚g1, ♟g7
Se trata de la misma terminación que en el problema de Grigóriev, pero en otro flanco.

59b. L. Prokesr, 1947.
♔a8, ♙a2, ♚c3, ♟a6
Tablas. Los peones todavía no están bloqueados, pero en el tablero no tarda en formarse la posición 58b. 1.♔b7 a5, 2.♔c6 a4, 3.♔d5 a3, 4.♔e4 ♚b2, 5.♔d3, etc.

59c. I. Moraviets, 1952.
♔c6, ♙a2, ♚f2, ♟a7
Ganan blancas. 1.♔b7! (pero no ♔b5? ♚e3, tablas). 1...a5, 2.♔b6 y ganan, ó...♚e6, 2.♔xa7 ♚d4, 3.♔b6 y ganan. Si trasladamos el rey negro a "g4", lo correcto es 1.♔b5 (pero no 1.♔b7? a5, 2.a4 ♚f5, tablas).

59d.
♔e6, ♙e2, ♚e8, ♟e7
Pertenece al tipo de posiciones que analizamos el antiguo final de Horwitz y Klitig (1851). Las blancas no pueden ganar. 1.e4 ♚f8, 2.♔d7 e5!, tablas (55b). Son inútiles todas las tentativas de ganar tiempos: 1.e3 ♚d8, 2.e4 ♚e8, 3.e5 ♚d8, 4.♔f7 ♚d7 (en esta posición habrían ganado las blancas, en caso de jugar el adversario, pero saliendo las blancas no les queda más remedio que hacer partida nula, teniendo en cuenta que 5.e6+? les hace perder); 5.♔f8 ♚e6, 6.♔e8 y tablas. Si los peones no están bloqueados, su movilidad equivale a una reserva de tiempos no gastada, que se puede utilizar en cualquier momento y dar por resultado sensibles modificaciones de la posición. Si, además, los peones se encuentran separados por considerable distancia, unos de otros, la parte atacante, en su intento de capturar el peón adversario, deberá procurar no perder su propio peón, que el rey adversario puede atacar por la retaguardia.
En estas circunstancias, las maniobras de los reyes adquieren en algunas posiciones un carácter sumamente complicado y, a

60



veces, resulta muy difícil hacer cálculos previos.
1.♔g5, es evidente que no conviene mover el peón "b2", ya que el rey negro, después de capturarlo, tiene tiempo de dominar las posiciones clave del peón "b7". (Por regla general, a la parte atacada no le conviene, en estas posiciones, aproximar los peones, ya que así facilita la doble misión del atacante, que consiste en ganar el peón del adversario y en defender el suyo.) Sólo queda la posibilidad de rodear el peón negro por la retaguardia.
1...♚e4 2.♔f6 ♚d5 3.♔e7
Las negras se encuentran ahora ante un dilema: o bien seguir desplazando al rey blanco, o bien avanzar el peón "b7".
3...♚c6 Si 3...b5, entonces 4.♔d7 b4,

5.♔c7 ♚c5, 6.♔b7 b3, 7.♔a6 ♚b4, 8.♔b6 ♚c4, 9.♔a5 y tablas.

4.♔e6!

Seguir a rajatabla la táctica anterior sería funesto para las blancas: 4.♔d8? b5, 5.♔c8 b4 y ganan, ya que en comparación con la variante anterior (véase la dada para la tercera jugada), el rey blanco no dispone de una salida conveniente que le aproxime al peón (60).

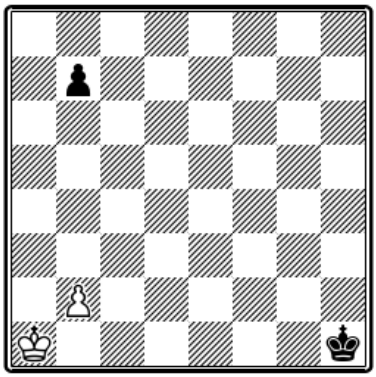
4…b6 5.♔e5! ♚c5 6.♔e4 ♚c4 7.♔e3 b5 8. ♔d2 ♚b3 9.♔c1 ♚a2 10.b4! y tablas.

60a. Grigóriev, 1938. La posición es la misma, pero distinta la situación de los reyes; rey blanco en "h3" y el negro en "f2". El resultado es tablas, que se consiguen más rápidamente.

60b. Grigóriev, 1938.
♔h5, ♙b2, ♚f4, ♟b7
En esta posición las blancas no se salvan, ya que su rey, avanzando por una diagonal más alejada del peón, llega tarde: 1.♔g6 ♚e5, 2.♔f7 ♚d6, 3.♔e8 b5, 4.♔d8 b4, 5.♔c8 ♚c6, 6.♔d8 ♚b5, 7.b3 ♚c5, 8.♔c7 ♚d4, 9.♔b6 ♚c3, etc. Las blancas pierden tiempos en la octava fila.

60c. Leyk,
♔c8, ♙c4, ♚c6, ♟c5
Las blancas pierden sólo en este caso y siendo ellas mano, por ejemplo: 1.♔d8 ♚d6! ó 1.♔b8 ♚b6!, etc.
Se hacen tablas jugando 1.♔a2? ♚g2, 2.♔b3 ♚f3, 3.♔c4 ♚e4!, 4.♔c5 ♚e5, 5.b4 ♚e6, 6.♔b6 ♚d5, 7.♔xb7 ♚c4.

61



El rey blanco, en su aproximación al peón "b7", debe ir creando barreras para impedir que el rey negro se acerque tanto al peón negro corno al blanco. Por eso lo correcto sería: **1.♔b1 ♚g2, 2.♔c2 ♚f3, 3.♔d3! ♚f4, 4.♔d4 ♚f5, 5.♔d5 ♚f6, 6.♔d6 ♚f7, 7.b4** (es inútil 7.♔d7 ♚f6 y mal 7.♔c7? ♚e6) **7...♚e8, 8.♔c7 b5, 9.♔c6** y gana.

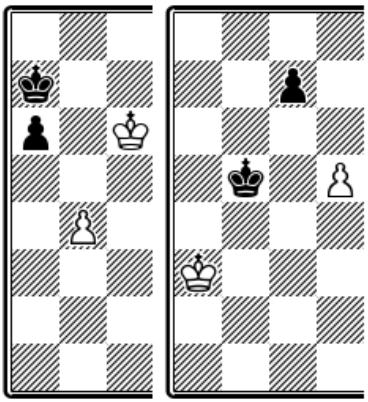
61a.
♔h3, ♙g2, ♚a6, ♟g7
Ganan blancas (jugado por Moraviets en 1952 con el rey negro en a7). **1.♔g4!**, (No 1.♔h4 ♚b5, 2.♔g5 ♚c5!, 3.g4 ♚d6, y no 1.♔g3? ♚b5, 2.♔f4 ♚c6!, 3.♔f5 ♚d6 tablas) **1...♚b5, 2.♔f5** le sigue **♚c6 3.♔e6 ó 2...♚c5, 3.♔e5 ó 2...♚c4, 3.g4** y ganan (véase 66).

2. PEONES EN COLUMNAS VECINAS

Con peones inmóviles en columnas vecinas, los únicos casos que ofrecen interés son cuando una de las partes tiene evidente superioridad de posición (mejor si-

tuado el rey) y la otra no carece de medíos de defensa. Son relativamente más sencillos los finales donde los peones están lo más cerca posible, es decir, cuando no tienen terreno para moverse. Sin embargo, también en estos casos existen diversas posibilidades de juego; a veces se deben a la proximidad de los peones a la banda del tablero, y otros a la perspectiva de forzar el desplazamiento de las casillas críticas. En la posición **62**, después de 1.♔c7 ♚a8! (1...a5?, 2.b5), 2.♔b6, las negras consiguen tablas jugando 2...a5! (3. ♔xa5 ♚a7, 3.b5 ♚b7!).

62 63



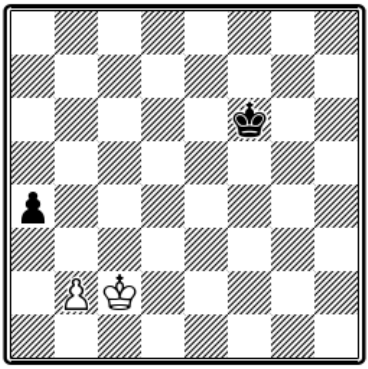
62a. Berger, 1890.
♔c7, ♙b5, ♚a8, ♟a7
Ganan blancas: 1.♔c8 a5 (ó a6); 2.b6 a4, b7+ y mate en tres jugadas. En la posición **63**, las negras amenazan al peón "d5", conservando el dominio de las casillas críticas del peón "c7". Las blancas se salvan jugando 1.d6!, imponiendo un cambio ventajoso de zona crítica; 1...cxd6, 2.♔b3 y tablas. (Véase 233b.)

63a. Grigóriev, 1933 (final del problema 253) :
♔d4, ♙g3, ♚d8, ♟f5
Las negras hacen tablas. 1...f4!, 2.gxf4 ♚e8 y tablas. (Véase 115.)

63b. Moraviets
♔b1, ♙f5, ♚d7, ♟g7
Tablas. 1.♔c2 ♚d6, 2.f6 gxf6, 3.♔d2! ♚e5, 4.♔e3 ♚f5, 5.♔f3, tablas.

63c. Moraviets, 1940.
♔b3, ♙e2, ♚h5, ♟d5
Ganan blancas. 1.♔b4 ♚g5, 2.♔c5 ♚f4, 3.♔d4! y ganan.

64



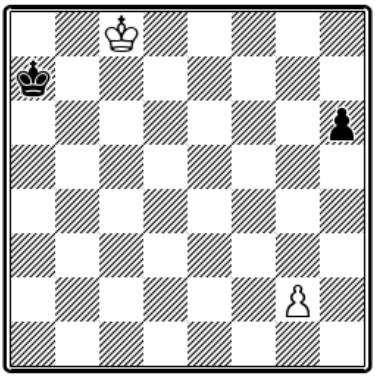
En el ejercicio **(64)** no se gana si a 1.♔c3?, le sigue 1...a3! La jugada 2.bxa3 conduce a tablas sin duda alguna; si se juega 2.b3, se desplazan las casillas críticas de este peón a la fila de arriba y al rey negro le da tiempo de defender hasta la casilla "a5", que es la más alejada de él, ya que las blancas se ven obligadas a jugar (¡ perdiendo tiempos!) ♔c2, ♔c1, ♔a2. No conduce a nada 2.b4, ya que las blancas no podrán dominar los escaques críticos "a6", "b6" y "c6". Por eso lo correcto sería jugar 1.♔b1 a3, 2.b3 ♚e5,

3.♔a2 ♚d5, 4.♔xa3 ♚c5, 5.♔a4 ♚b6, 6.♔b4 y ganan.

64a. Moraviets, 1952.
♔f1, ♙g2, ♚c8, ♟h5
Ganan blancas. 1.♔f2 (amenazando 2.♔g3) h4, 2.♔g1! ♚c7, 3.♔h2 ♚d7, 4.♔h3 ♚e7, 5.♔xh4, etc., lo mismo que en el número anterior. Se trata de una interesante profundización de la posición 64.

64b. Moraviets, 1952.
♔c2, ♙g2, ♚a4, ♟h4
Ganan las blancas. 1.♔d3 ♚b5, 2.♔e4 ♚c5, 3.♔f5 ♚d6, 4.♔g4! h3, 5.♔xh3 ♚e5, 6.♔g4 ♚f6, 7.♔h5 ♚g7, 8.♔g5 ♚h7, 9.♔f6 ♚h8, 10.♔g6 ♚g8, 11.g4 y ganan. Si los peones no están tan cerca, la posición resulta más interesante por la reserva de tiempos de que se dispone y las posibilidades de sobrepasar el peón de la parte atacante por la retaguardia.

65



El juego suele tener el mismo carácter que en finales análogos con peones en la misma columna. **1.♔c7**. Las blancas deben evitar, ante todo, que las negras a ♔xh6, respondan con ♚f4. Por eso precisamente no se consigue ganar con un ataque en línea recta al peón "h6", como, por ejemplo: 1.♔d7 ♚b6, 2.♔e6 ♚c5, 3.♔f5 ♚d4, 4.♔g6 ♚e3, 5.♔xh6 ♚f4! tablas. Es prematuro también 1.g4.

1...**♚a6.**

Si el rey juega "a8", acaba ganando el peón a "g4". Esta circunstancia determina el resto de la partida.

2.♔c6 ♚a5 3.♔c5 ♚a4 4.♔c4 ♚a3 5.♔c3 ♚a2 6.♔c2 ♚a3

Es mala jugada 6...♚a1 por 7.g4 ó 6...h5, por 7.♔d3 ó 7.g3, etcétera.

7.g3!

Este modesto movimiento del peón es el que decide la partida. Si 7.g4?, entonces ♚b4, 8.♔d3 ♚c5, 9.♔e4 ♚d6, 10.♔f5 h5, 11.gxh5 ♚e7 y el rey alcanza a tiempo la casilla salvadora f8. La jugada de espera 7.g3 evita el sacrificio del peón en "h5".

7...♚a2

Ahora la jugada 7...♚b4, etc., pierde sentido y las negras vuelven a la idea del rodeo por la retaguardia.

8.g4! y ganan.

Grigóriev indica que si la posición inicial del peón blanco estuviese en la tercera fila, sería imposible ganar.

65a. Gorguíev, 1936.
♔h1, ♙b3, ♚f1, ♟b6

Tablas. Este problema corresponde a la afirmación de Grigóriev y no tiene interés propio.

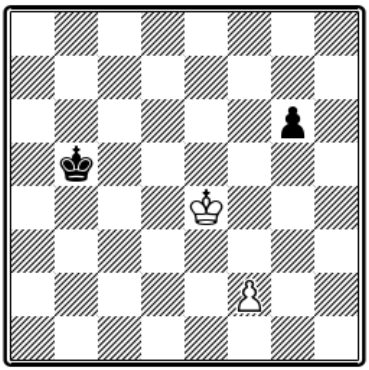
65b. Leyk, 1948.
♔e2, ♙b3, ♚h3, ♟a6
Leyk propuso esta posición, planteando la siguiente pregunta: ¿en qué posición del rey ganan las blancas, teniendo la salida? La respuesta es como sigue: las blancas ganan si consiguen capturar el peón "a6" en 4 jugadas, o bien, ocupar a la primera jugada la casilla "f2", colocando así a las negras en situación de zugzwang. Estando el rey en "e2" gana **1.f2!**, pero sería erróneo jugar 1.b4 (esto se ve en el 65). Si en la posición inicial el rey blanco está en "f2", son las blancas quienes están en zugzwang y no pueden ganar. Son muy aleccionadores los siguientes ejemplos de Moraviets, 1952.

65c.
♔b5, ♙g2, ♚a7, ♟h4
Ganan blancas. **1.♔c6** (pero no 1.♔c5? ♚b7!, 2.♔d6 ♚c8!, 3.♔e7 ♚c7, 4.♔f6 ♚d6, 5.♔g5 h3!, 6.gxh3 ♚e7, 7.♔g6 ♚f8); 1**...♚b8, 2.♔d7! ♚b7, 3.♔e6** y gana.

65d.
♔h7, ♙d2, ♚f7, ♟c4
Tablas: 1.♔h8 ♚f6, 2.♔g8 ♚e5, 3.♔f7 ♚d4, 4.♔e6 ♚d3, 5.♔d5 y tablas. (Véase 116.)

65e.
♔b5, ♙g2, ♚a3, ♟h4
1.♔c4 ♚b2, 2.♔d3 ♚c1, 3.♔e2 (no 3.♔e3? ♚d1) ♚c2, 4.♔f3 y ganan. (La misma idea que en el 60 b.)

66



1. ♔d4!

Esta es la única jugada. Las blancas interceptan el camino de ataque a su peón por la retaguardia y de paso colocan el rey en una diagonal cómoda para atacar el peón "g6". Si 1.f4, la respuesta de las negras será 1...♚c4, y a 1.♔d5?, se consiguen tablas jugando 1...♚b4!, 2.♔d4 ♚b3!, 3.f4 ♚c2. Un ejemplo típico de maniobras con doble objetivo. (Véase 58.) **1...♚c6, 2.♔e5 ♚c5, 3.♔f4** y ganan. Esta posición fue publicada en el año 1926 por Dobiash, y aquel mismo año Prokop propuso un problema, cuyo final tenía una posición análoga.

♔c4, ♙b2, ♚f5, ♟a6.
Con la misma solución (1.♔d4!, etcétera).

66a. Moraviets, 1952.
♔g1, ♙g2, ♚a7, ♟h6
Ganan blancas: 1.♔f2 ♚b6, 2.♔e3 ♚c5, 3.♔e4 ♚c4, 4.g4 y ganan.

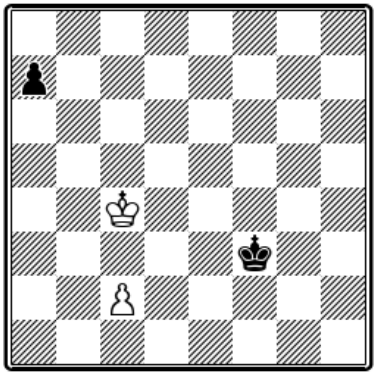
3. DOS PEONES PASADOS

Si los dos peones son pasados, ambas partes se esfuerzan en coronar lo antes posible su peón e impedir que lo haga el adversario. A veces resulta imposible impedir el coronamiento del peón enemigo, pero, en compensación, se consigue un mate forzado o se gana la dama con golpe doble («jaque de rechazo»). Si no hay condiciones para ello o si no se puede convertir el peón en dama, la partida, como es natural, termina en tablas. Las maniobras de los reyes en los finales que estamos estudiando obedecen plenamente a las consideraciones generales arriba indicadas. Los ejemplos que citamos a continuación nos dan a conocer las diversas clases de maniobras que se hacen para conseguir los siguientes objetivos: mejorar la posición del rey propio, ganar tiempos, atraer al rey adversario a una casilla desventajosa (para coronar el peón propio y dar jaque o capturar la dama adversaria con doble jaque), desplazar al rey contrario o interceptarle el camino, tomar la oposición, dominar un escaque clave o conjugado. Hay, asimismo, un grupo de movimientos complejos realizados por los reyes llamados «maniobras con doble objetivo».

En algunos casos el rey maniobra teniendo en cuenta el final futuro. Estos finales los estudiaremos en el Apéndice.

En el diagrama **67** las blancas necesitan abrir el camino que conduce a su peón a la octava fila, pero se debe meditar muy bien la jugada del rey: el objetivo que se plantea exige que el rey vaya a la derecha, pero la contra amenaza por parte del peón negro impone una moderación imprescindible.

67



1.♔d4!

Es mala la jugada 1.♔d5 por la respuesta 1...a5, 2.c4 a4. En el caso de 1.♔b4 se pierde 1...♚e3? (67a), pero con 1...♚e4!, 2.c4 ♚e5!, 3.♔b5 ♚d6! ó 3.c5 ♚e6! se hacen tablas. No basta tampoco 1.♔b5 ya que 1...♚e4, 2.c4 ♚d4, 3.♔b4 a5+ ó 3.c5 ♚d5!; precisamente esta posición de los reyes, pero saliendo el adversario, y con un peón en "c5" constituye en estas variantes la esencia de la lucha.

1...♚f4 2.c4 ♚f5 3.♔d5 ♚f6

A 3...a5, sigue 4.c5 a4, 5.c6 y las blancas coronan su peón y dan jaque.

4.♔d6 ♚f7
Si ahora 4...a5, sigue 5.c5 a4, 6.c6 y las blancas hacen dama en la diagonal "h8-a1".

5.c5 ♚e8 6.♔c7 a5 7.c6 a4 8.♔b7 y las

blancas ganan coronando el peón y dando jaque.

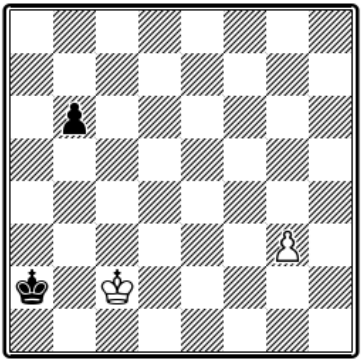
67a. Grigóriev, 1931.
♔b4, ♙c2, ♚e3, ♟a7
Ganan blancas. **1.c4 ♚d4, 2.c5 ♚e5!** (mejor relativamente; si 2...♚d5, entonces 3.♔b5! y a la 2...a5+, sigue 3.♔b5 a4, 4.c6 a3, 5.c7 a2, 6.a8=♕ a1=♛, 7. ♕h8+); **3.♔a5! ♚e6, 4.♔a6! ♚d5, 5.♔b5 ♚e5(♚e6), 6.♔c6 a5, 7.♔b7** y ganan.

67b.Grigóriev,1931.
♔e7, ♙h2, ♚a2, ♟g7, ♟h7
Ganan blancas. La idea de este final es coronar el peón y dar jaque. **1.h4!** (no 1.♔f7? g5!, 2.♔g7 ♚b3, 3.♔xh7 ♚c4, 4.♔g6 g4!, este peón distrae la atención del rey blanco a fin de liberar el camino hacia la casilla "h8" a su rey. 5.♔f5 ♚d5); **1...h5!** (1...h6, 2.h5); **2.♔f8!** (si 2.♔f7?, entonces 2...g5!, 3.hxg5 h4 y tablas; en cambio, ahora, en caso de 2...g5 las blancas coronan peón con jaque); **2...g6, 3.♔e7** y ganan.

67c. Damiano, 1512, aproximadamente. Blancas: ♔e5, ♙c4. Negras: ♚g5, ♟h5. A principios del siglo XVI se conocía ya esta partida, donde se da jaque con la dama en "g8" y "h8". En los problemas actuales este ataque final no siempre resulta tan evidente.

67d. Moraviets, 1952. Blancas:
♔c4, ♙b4, ♚f4, ♟h5
Ganan blancas. 1.b5 ♚e5, 2.b6 ♚d6, 3.♔b5 h4, 4.♔a6 y ganan.
Aunque las blancas coronan su peón con jaque, pero después de 1.g4 b5, 2.g5 b4, 3.g6 b3+, las negras, gracias al jaque (¡ganancia de tiempos!), coronan su peón antes; 4.♔c3 b2, 5.g7 b1=♛, le sigue 6.g8=♕+ ♚a1! y la partida acaba en tablas.

68



Las blancas sortean esta dificultad con una hábil maniobra: **1.♔c3! ♚a3 2.♔c4! ♚a4**

Las blancas disponen ahora de suficiente amplitud para seguir jugando con el rey.

3.g4 b5+ 4.♔d3! ♚a3

Las negras pierden tiempos, ya que a la inevitable 4.b4, le sigue 5.♔c2.

5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.♔c2! ♚a2

Los reyes han vuelto de nuevo a la posición inicial, pero la situación es distinta.
9.g8=♛+, dando mate a la jugada siguiente.

68a. Grigóriev, 1928.
♔d3, ♙f2, ♚a4, ♟b6
Ganan blancas. **1.♔d4 b5** (ó 1...♚b5, 2.♔d5 ♚a6, 3.f4 ♚b7, 4.f5 ♚c7, 5.♔e6 ♚d8, 6.♔f7 b5, 7.f6 b4, 8.♔g7 y ganan; si 2...♚a4, entonces 3.f4 b5, 4.f5 b4, 5.♔c4 b3, 6.♔c3 ♚a3, 7.f6 y ganan, lo

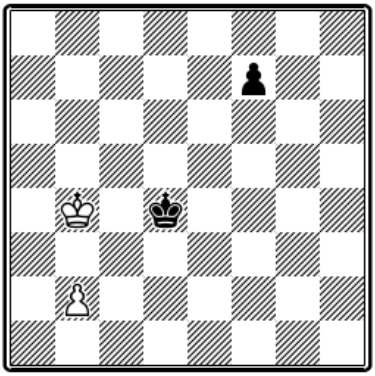
mismo que en la variante fundamental); **2.f4 b4, 3.f5 b3, 4.♔c3 ♚a3, 5.f6 b2, 6.f7 b1=♛, 7.f8=♛+**; entonces bien **7...♚a4, 8.♛a8+**, ganando la dama, o bien **7...♚a2, 8.♛a8+ +**

68b. Breniev, 1931.
♔e6, ♙h2, ♚e2, ♟b7
Ganan blancas. 1.h4 b5, 2.♔d5 ♚d3, (el secreto consiste en llevar al rey negro a d3); 3.h5 b4, 4.h6 b3, 5.h7 b2, 6.h8=♕ b1=♛, 7.♕h7+. Ó 6...♚c2 y las blancas también ganan.

68c. Mandler, 1938.
♔c7, ♙f2, ♚a2, ♟b7
Ganan blancas. 1.♔d6 ♚a3, 2.♔c5 ♚a4, 3.f4 b5, 4.f5 b4, 5.♔c4 b3, 6.♔c3 ♚a3, 7.f6 y ganan.

68d. Prokop, 1943.
8/7p/8/3K1k2/8/3P4/8/8 w - - 0 1
(Terminación del problema).
Tablas. **1.d4!** (no 1.♔c5? h5, 2.d4 h4, 3.d5 h3, 4.d6, ♚e6! y ganan). **1...♚f4, 2.♔c5!** y tablas, ya que es imposible dar jaque al rey blanco.

69



En el ejemplo **(69)**, pierden las blancas, ya que 1.♔a5? f5, 2.b4 f4, 3.b5 ♚c5, 4.b6 ♚c6, 5.♔a6 f3, 6.b7 f2, 7.b8=♕ f1=♛+, 8.♔a5 ♛a1+. Se consiguen tablas mediante un juego muy sutil: 1.♔b3! ♚d3, 2.♔a2 f5, 3.b4 ♚c4, 4.b5 ♚xb5, 5.♔b3 y tablas.

69a. Moraviets, 1952.
♔b5, ♙b2, ♚e5, ♟d5
Tablas. **1.♔b4!**(pierde 1.b4? En vista de 1...d4, 2.♔c4 ♚e4, 3.b5 d3, etc) **♚d4, 2.♔a5!**, y tablas

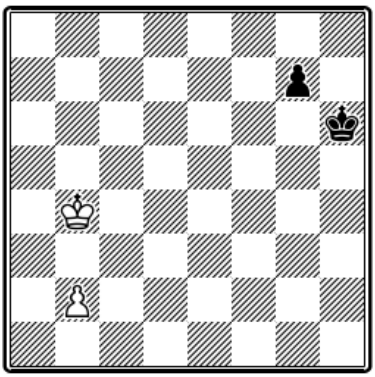
69b. Moraviets, 1952.
♔g8, ♙e2, ♚d7, ♟a6
Tablas. 1.♔f7 ♚d6, 2.♔f6 ♚d5, 3.♔f5 a5, 4.e4+ ♚c6!, 5.e5! a4, 6.♔g6!

Para terminar este apartado reproducimos un grupo de posiciones que ilustran las maniobras del rey con doble objetivo. Las combinaciones más frecuentes de objetivos son las siguientes:
a) capturar el peón contrario, dificultando al mismo tiempo el acercamiento del rey adversario, con el fin de evitar tablas o defender su propio peón (este procedimiento lo hemos visto en los ejemplos 58, 61, 65 y 66);
b) asegurar el avance del peón propio, oponiéndose a las maniobras del adversario (67 y 68, uno de los ejemplos más aleccionadores y antiguos es el reproducido en la posición 70);
c) amenazar el peón del adversario, apoyando al mismo tiempo el avance del peón propio, o apoyar el peón propio con el fin de neutralizar el contrario (71 y 72).

1.♔c5! (70), es la jugada clave de las blancas; el rey se adelanta lo suficiente

para poder oponerse al acercamiento del rey negro (1.♔c4? lo habría llevado a una partida nula); en cambio, ahora, después de 1...g5, el rey blanco sigue estando en el cuadrado del peón y a las blancas les da tiempo de jugar 2.b4, por ejemplo: 2...g4, 3.♔d4 ♚g5, 4.b5 g3 (ó 4...♚f4, 5.b6 y el peón se convierte en dama, dando jaque); 5.♔e3 ♚g4, 6.b6 ♚h3, 7.b7 g2, 8.♔f2 y ganan.

70



1...♚g6 2.b4 ♚f7 ó **2...♚f6 3.♔d6!**

Claro que no 3.b6? ♚e7!,

4.♔c6 ♚d8, 5.♔b7 g5, 6.b6 g4, 7.♔a7 (♔a8) y las blancas ganan, coronando su peón y dando jaque

En el ejemplo **(71)**, a primera vista parece imposible que las blancas consigan tablas y, sin embargo, las hacen, avanzando el rey por la diagonal con el doble fin de neutralizar el peón en torre de rey y apoyar el suyo.

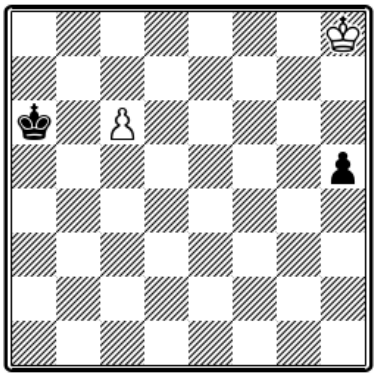
1.♔g7 h4

En caso de 1...♚b6, las blancas juegan 2.♔f6 h4, 3.♔e5 (amenazando ♔f4); 3...h3, 4.♔d6 h2, 5.c7 ♚b7, 6.♔d7 y tablas.

2.♔f6 h3

Si ahora juegan 2...♚b6, sigue: 3.♔e5! y tablas como antes.

71

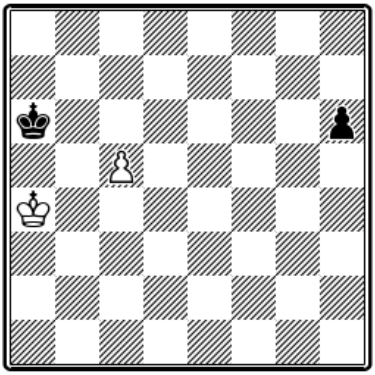


3.♔e6 (♔e7), Tablas.

La original solución de Reti produjo en su tiempo una gran impresión e impulsó a la búsqueda de posiciones análogas, enriqueciendo considerablemente la teoría de los finales. Más tarde, Reti volvió a este tema y propuso nuevas posiciones, sumamente valiosas. Son también interesantes los trabajos de otros autores (véanse los diagramas), que en su conjunto nos sirven de palmaria ilustración de las inagotables posibilidades del juego de ajedrez.

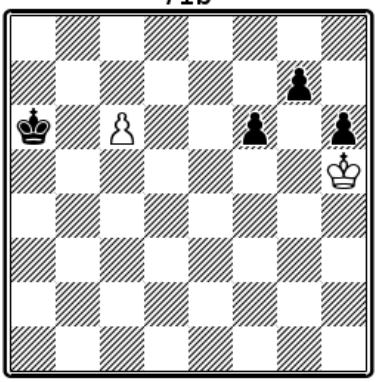
71a. 1.c6! h5, 2.♔b4! ♚b6 (ó 2...h4, 3.♔c5! h3, 4.♔d6 y tablas); **3.♔c4! h4, 4.♔d5!** (amenaza ♔e4) **4...h3, 5.♔d6** tablas. Si 1...♚b6, entonces 2.♔b4 h5 (2...♚xc6, 3.♔c4 h4, 4.♔d4). **3.♔c4 h4, 4.♔d5.** Tablas.

71a



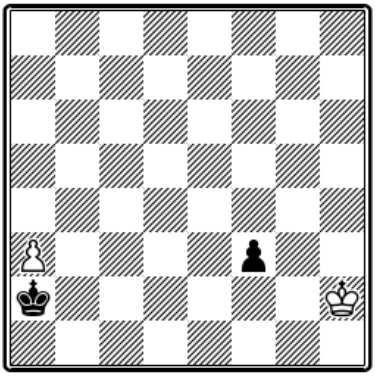
En el **71b** las tablas parecen aún más inverosímiles. Después de 1.♔g6 son posibles tres continuaciones: **a)** 1...♚b6, 2.♔xg7 h5, 3.♔xf6 ó 2...f5, 3.♔f6 f4, 4.♔e5 f3, 5.♔d6 y tablas; **b)** 1...h5, 2.♔xg7 h4, 3.♔xf6 y tablas. **c)** 1...f5, 2.♔xg7 f4, 3.♔f6 f3 (ó 3...♚b6, 4.♔e5); 4.♔e6 (e7), tablas.

71b



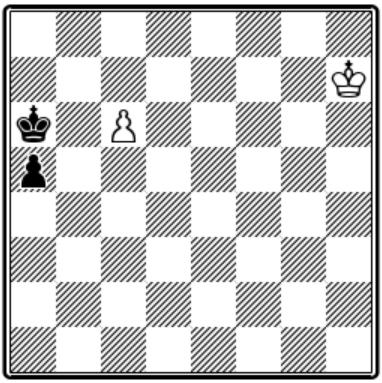
71c. 1.a4 ♚b3, 2.a5 ♚c3 (ó 2...♚c4, 3.a6 ♚d3, 4.a7 f2, 5.a8=♕ y 6.♕a6+) **3.♔g1** (no 3.a6? ♚d2, ni tampoco 3.♔g3? ♚d4!, 4.a6 ♚e3 y tablas); **3...♚d4, 4.a6 ♚e3, 5.♔f1** y ganan.

71c



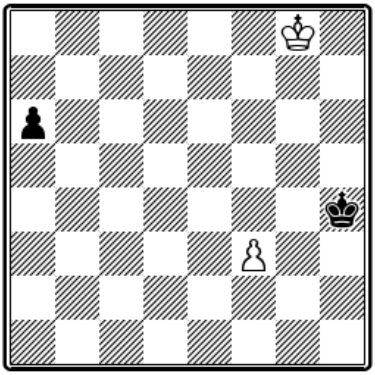
71d. 1.♔g6 a4, 2.♔f5 a3, 3.♔e6 tablas, o bien, 2...♚b6, 3.♔e5! a3 (3...♚xc6, 4.♔d4); 4.♔d6 tablas.

71d



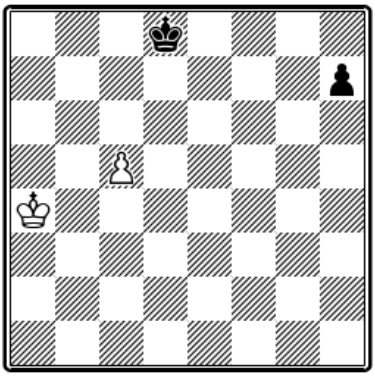
71e. ♚f7 (amenazando con pasar al cuadrado del peón con la jugada 2.♔e6, es mala jugada 1.f4? ♚g4, 2.♔f7 ♚f5!); **1...a5, 2.f4! a4** (ó 2...♚g4, 3.♔e6 a4, 4.f5 y tablas); **3.f5 a3, 4.f6 a2, 5.♔g8!** (5.♔e7? a1=♛, 6.f7 ♛e5+, 7. ♔f8 ♚h5 ó ♚g5 y ganan); **5...a1=♛, 6.f7** tablas.

71e



71f. 1.♔b5 (amenazando con 2.♔c4) 1...h5, 2.♔c6! 2...h4, 3.♔b7 ó bien 2...♚c8, 3.♔d5 y tablas.
He aquí unas posiciones más.

71f



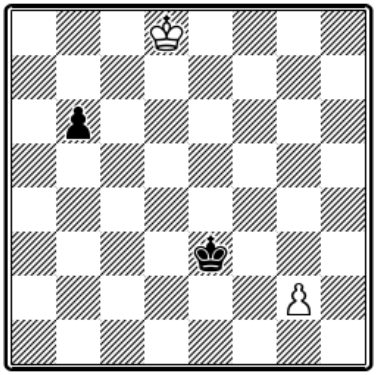
71g. Feiter, 1939.
♔a8, ♙f4, ♚b5, ♟a6
Tablas. **1.♔b7 a5, 2.♔c7 ♚c5** (ó 2...a4, 3.f5); **3.♔d7 ♚d5, 4.♔e7 ♚e4, 5.♔e6! ♚xf4, 6.♚d5** y tablas. (Véase 72.)

71h. Moraviets, 1952.
♔a8, ♙b4, ♚d5, ♟d7
Tablas. Se juega lo mismo que en el 71g). 1.♔b7 ♚c4, 2.♔c7 d5, 3.♔c6 y tablas

71i. Moraviets, 1952.
♔h3, ♙e5, ♚c8, ♟a7
Tablas. **1.♔g4 a5, 2.♔f5 a4** (obligado ya que existía la amenaza de 3.♔e4); 3.♔g6!! Tablas.

71j. Moraviets, 1952.
♔h3, ♙d2, ♚a4, ♟b7
Tablas. 1.♔g4 b5, 2.d4 b4, 3.d5 ♚b5, 4.d6 ♚c6, 5.♔f5 b3, 6.♔e6 b2, 7.d7 y tablas.

72



El interés de este ejemplo **(72)** consiste en que su autor lo ha analizado con el rey en diversas posiciones. Las blancas no pueden ganar, esté donde esté su rey. Pierden en el caso de que su rey ocupe una de las siguientes seis casillas: "a8", "b8", "c8", "h1", "h8". En todos los demás casos la partida es nula. Por ejemplo, con el rey blanco en "h2": 1.g4 ♚f4, 2.g5! ♚xg5, 3.♔g3 y tablas.

Con el rey en "d8" se hacen tablas moviendo el rey con doble objetivo:

1.g4 ♔f4, 2.♔e7! b5, 3.♔f6! ♔xg4 (3...b4, 4.g5); 4.♔e5 y tablas, lo mismo que en el 71g. Esta idea fue llevada a la práctica por Lasker y después se ha vuelto a repetir en reiteradas ocasiones.

72a.Lasker-Tarrasch.San Petersburgo, 1914.
♔g7, ♙b2, ♙b3, ♙h2, ♔f5, ♟a5, ♟b5, ♟c5
Después de 1.h4! ♔g4, 2.♔g6! ♔xh4, 3.♔f5
Se han cambiado las tornas y ahora son las negras quienes se esfuerzan por hacer tablas.

72b. Yates-Marshall. Carlsbad, 1929.
♔d4, ♕d3, ♙f2, ♔a2, ♟a4, ♟b2
A la jugada equivocada 1.♔c4? b1=♛, 2.♕xb1+ ♔xb1, 3.♔b4, le sigue ♔b2, 4.♔xa4 ♔c3, y tablas.

72c. Grigóriev, 1930.
♔c8, ♙a4, ♙g4, ♔d5, ♟f6, ♟g5
Ganan blancas: 1.a5! ♔c6, 2.♔b8! ♔b5, 3.♔b7! ♔xa5, 4.♔c6 f5, 5.gxf5 g4, 6.f6 g3, 7.f7 g2, 8.f8=♕ g1=♛, 9.♕a3#

72d. Gorguíev, 1931.
♔a8, ♙a2, ♙c5, ♔c8, ♟h7
Tablas. **1.c6! h6!, 2.a3! ♚c7** (las negras no han conseguido ganar tiempos y la segunda jugada conduce a tablas, 2...h5, 3.a4 h4, 4.a5 h3, 5.a6 h2, 6.a7 h1=♛, Tablas); **3.a4 ♚xc6, 4.a5 ♚b5, 5.♔b7 ♚xa5, 6.♔c6** y tablas. (Véase 75.)

Los ejemplos posteriores son, en realidad, repeticiones.

72e. Prokesh, 1937.
♔b8, ♙a2, ♔d7, ♟h7
Tablas. 1.a4 ♔c6, 2.a5 ♔b5, 3.♔b7. Sigue como Grigóriev, y Gorguíev.

72f. Prokesh, 1947.
♔d8, ♙a5, ♚d6, ♟h7
Tablas. 1.♔c8 ♔c6, 2.♔b8, y sigue el mismo juego.

72h. Korolkov, 1950.
♔b7, ♙a5, ♙d5, ♙e5, ♔c5, ♟d3, ♟h7
Tablas. Después de 1.e6 ♔d6, 2.e7 ♔xe7, 3.♔c7 d2, 4.d6+ ♔e6, 5.d7 d1=♛, 6.d8=♕ ♛xd8+, 7.♔xd8 ♔d6 y se obtiene la posición representada en 72f. Lo nuevo de esta partida es su introducción.

CAPÍTULO IV

DOS PEONES CONTRA UNO

La práctica ha demostrado que la existencia de un peón de más tiene tanta mayor importancia cuantos más peones hay en el tablero. Por eso, dos peones contra uno supone una superioridad material mínima. De ordinario, esta superioridad resulta, sin embargo, suficiente para ganar, aunque hay muchas excepciones. A la parte fuerte le conviene que sus peones estén lo más alejados del peón contrario y que el rey se encuentre delante. Por lo tanto, hay que evitar el acercamiento prematuro de los peones y, sobre todo, su bloqueo. Los ejemplos que vamos a examinar están subdivididos en tres grupos fundamentales: **1)** peones ligados; **2)** peones aislados, y **3)** peones doblados.

El problema teórico a resolver consiste en delimitar en cada uno de esos grupos los casos en que la posibilidad de tablas está condicionada por la propia posición y aquellos en que se logra (o se evita) utilizando métodos determinados de juego

1. PEONES LIGADOS

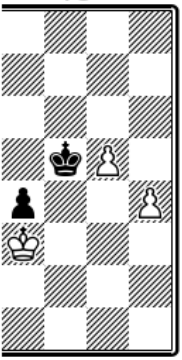
Si todos los peones son pasados, el único problema que se plantea es si podrá el rey de la parte más fuerte detener el peón pasado del adversario en su camino hacia la casilla de promoción. En caso afirmativo, el juego se reduce al sencillo final de (rey y dos peones ligados contra rey). Si es imposible detener el peón, la superioridad material, como es lógico, pierde su importancia y gana la partida quien primero corona el peón.

Los ejemplos que damos a continuación ilustran tanto el proceso normal del juego, como ciertas excepciones debidas, fundamentalmente, a la proximidad del extremo del tablero.

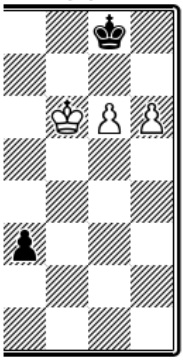
En el **73** el rey negro se enfrenta con un problema superior a sus fuerzas: impedir el avance de los peones blancos y defender su propio peón. Si salen las negras, pierden en seguida: 1...♚e5, 2.g6 ♚f6, 3.h5. Por consiguiente, las blancas, teniendo la salida, deberán limitarse a cedérsela al adversario, lo que se consigue por el procedimiento del triángulo. Por ejemplo: 1.♔f2 ♚g6, 2.♔e2! ♚f5, 3.♔e3 y ganan.

En el **74**, después de 1...e2, las blancas tienen tiempo de realizar la maniobra 2.h7+ ♔h8, 3.♔f7 e1=♕, 4.g7+ y mate

73

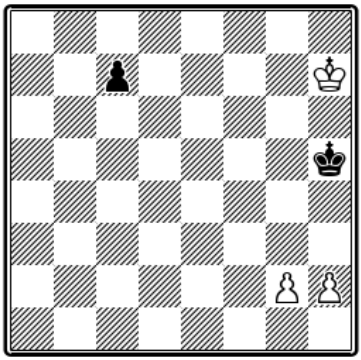


74



en dos jugadas. Si la salida fuese de las blancas, cabe otra maniobra: 1.g7 e2, 2.♔g6 e1=♕, 3.h7++.

75



En el **75** tenemos un ejemplo de cuando la parte más fuerte se ve obligada a luchar para evitar el mate.

1.g4+ ♚xg4

No se consigue nada renunciando al sacrificio: 1...♔g5, 2.♔g7! (pero no 2.h4+?, en vista de 2...♔xh4, 3.♔g6 ♔xg4, 4.♔f6 ♔f4, 5.♔e6 ♔e4 y ganan); 2...c5, 3.h4+! y si 3...♔xh4, entonces 4.♔f6 c4, 5.g5, y si 3...♔xg4, entonces 4.♔g6 ♔xh4, 5.♔f5.

2.♔g6 c5

Si no se juega así, seguiría 3.♔f6.

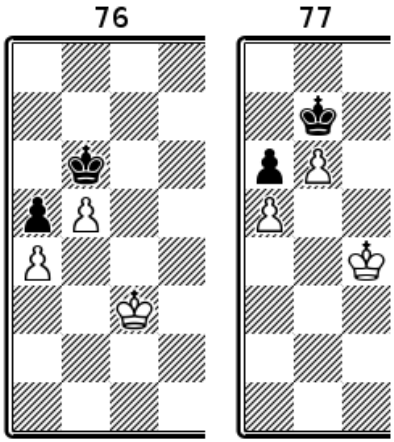
3.h4! y tablas (72).

75a. jacliek.
♔h8, ♙g2, ♙h4, ♔h5, ♟e6
Tablas. **1.♔g7!** (no 1.g4+?? ♔xh4, 2.♔g7 ♔g5) **e5, 2.g4+ ♚xg4, 3.♔g6 ó 2...♚xh4, 3.♔f6.**

75b. Prokesh. 1948.
♔f8, ♙d4, ♙e3, ♔e4, ♟b7
Tablas. **1.♔e7** (amenaza de 2.♔e6); **1...♚d5, 2.♔d7! b5, 3.e4+**, etc.
Las posiciones que examinamos (es decir, con varios peones pasados) conducen frecuentemente a finales de dama. Si la parte más fuerte, de dos peones ligados, tiene uno solo pasado, son posibles dos clases de estructuras de peones:
1) inmóvil, cuando el peón de la parte débil se encuentra bloqueando.
2) móvil, cuando todos los peones pueden moverse.
En el primer grupo de finales (con dos peones bloqueados), la parte más fuerte posee un peón pasado y defendido, que limita la movilidad del rey adversario, por lo cual a la ventaja material se une la superioridad de la posición. Sin embargo, hasta en este caso son posibles las partidas nulas, sobre todo si los peones se hallan en los flancos.
Examinemos ahora la siguiente distribución de peones: el peón pasado y defendido se halla próximo al centro, y el

peón inmóvil que le apoya está más cerca del extremo del tablero. En estas posiciones, el rey de la parte más fuerte apoya directamente al peón pasado, cosa que, por regla, asegura una rápida victoria. Hay excepciones en casos de peones muy avanzados en los flancos o, por el contrario, en peones que no han sido movidos todavía.

Estudiaremos primero las posiciones de flanco, que son las más frecuentes y, por lo tanto, más importantes para la práctica, sin olvidar que las peculiaridades que se originan por la proximidad de los peones al extremo del tablero, desaparecen cuanto más cerca estén de las columnas centrales.



En el **76** las blancas ganan, ocupando con su rey, en determinadas condiciones, la casilla "c5". Las negras pueden oponerse sólo temporalmente.

1...♚c5 2.♔d3 ♚d5 3.♔e3 ♚e5 4.♔f3 ♚d5.

Como es natural, el rey debe permanecer en el cuadrado del peón "b5". **5.♔f4 ♚d6, 6. ♔e4 ♚e6 7.♔d4 ♚d6 8.♔c4 ♚c7 9.♔d5!**

No conviene jugar de golpe 9.♔c5 por 9...♚b7, 10.b6? ♚a6 y tablas. Las blancas deben ocupar el escaque "c5", estando el rey negro en "b7". Se comprende que en una posición análoga, pero desplazada a la derecha, el rey ahogado es imposible, y tampoco son necesarias estas maniobras. **9...♚b6** (ó 9...♚d7, 10.b6 ♚c8, 11.♔c6); 1**0.♔d6 ♚b7, 11.♔c5 ♚c7, 12.b6+ ♚b7, 13.♔b5** y ganan.

Por el final de esta solución se deduce que con esta posición situada en la fila superior (77) es imposible ganar, ya que las últimas jugadas conducen a tablas. En el 76, las maniobras de los reyes pueden resultar algo más complicadas.

76a. Grigóriev, 1930

♔e6, ♙g5, ♙h4, ♚g6, ♟h5

(la terminación del problema véase en 138). Ganan blancas. **1.♔d6!** (no se consigue nada con 1.♔e5 ♚f7!); **1...♚f7, 2.♔d7 ♚f8** (o 2...♚g7, 3.♔e7 ♚g6, 4.♔e6); **3.♔e6 ♚g7, 4.♔f5** y ganan.

El rey ahogado explicado en las observaciones a la jugada 9 en el ejemplo 76, se consigue con mayor rapidez en algunas posiciones.

76b. (ideado por Troitzki), 1930.

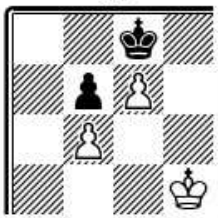
♔c3, ♙a4, ♚e4, ♟a7, ♟b6

Tablas. 1.a5! b5, 2.a6! ♚d5, 3.♔b4 ♚c6, 4.♔a5 ♚c5 y tablas. Si desplazamos la posición 77 a la columna de la derecha, veremos que las blancas ganan fácilmente, sacrificando en el momento oportuno su peón pasado e invadiendo la zona crítica del peón negro. Por ejemplo: **1.♔d5 ♚c8, 2.♔d6**(ó 2.♔e6 ♚c7, 3.♔e7 ♚c8,

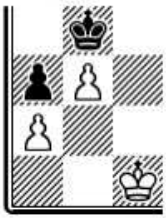
4.c7), **2...♚d8, 3.c7+ ♚c8, 4.♔e6 ♚xc7, 5.♔e7,** etc.

Si desplazamos esta posición a la segunda columna de la derecha, se hace posible otra solución más: las blancas colocan su rey en "a5", y en respuesta a ♚b7, continúan "d7". Teniendo un peón pasado defendido en la fila 6, éste sacrificio es un procedimiento típico e imprescindible. En las posiciones de flanco del tipo 76 las tablas son evidentes, y lo mismo ocurre en la posición representada en el 78. Pero si la desplazamos a la columna de la derecha, ya no serán tablas, pues

78



79



el rey blanco consigue efectuar el rodeo por la izquierda.

Lo mismo ocurre si colocamos más abajo la posición **(79)**; saliendo las negras, las blancas no pueden ganar, pues tan pronto como se aparte su rey, las negras consiguen capturar el peón blanco en "a2" y coronar el suyo.

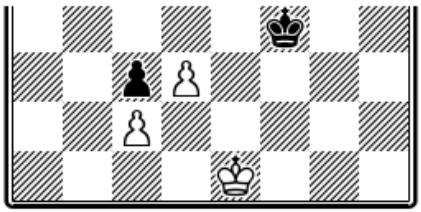
Lo mismo ocurre si desplazamos la posición 79 dos columnas a la derecha. Sin embargo, si la colocamos en la segunda columna de la derecha, las blancas tienen la perspectiva de rodear por la izquierda y ganar la partida; por ejemplo: 1...♚e3, 2.♔d1 y si 2...♚d4, entonces 3.♔e2, y si 2...♚f3, juegan 3.♔c1, etc.

Pero también en este caso hay excepciones. Grigóriev enriqueció la teoría de estos finales con un detalle interesante que subraya la importancia que tiene, además de la estructura de peones, la situación de los reyes. Con el rey negro en "d4", las blancas, en este ejemplo, habrían ganado, como hemos dicho ya. Pero como el rey negro está en "f4" **(80)**, las cosas cambian.

Dos factores determinan las posibilidades de la defensa: las negras deben evitar que el rey blanco pase a "e2" (con amenaza de pasar a "e3") y que rodee el escaque "a2" (amenazando ♔b3); cosa que evitan jugando ♚b4.

Pueden impedir la jugada ♔e2, tomando la oposición: 1...♚e3, pero esta jugada resulta un craso error, ya que 2.♔d1 ♚d4, (en caso de 2...♚f3, 3.♔c1!, las negras no llegan a tiempo a "b4"); 3.♔e2 y ganan.

80

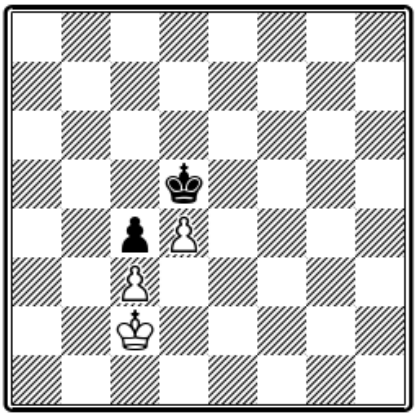


Ya que 1...♚e3? no sirve, y es imprescindible impedir ♔e2, no queda más remedio que 1...♚f3, y esta jugada es efectivamente salvadora: a 2.♔d1, sigue 2...♚e3, 3.♔c1 ♚d4, 4.♔b1 ♚c5, 5.♔a2 ♚b4, pero si 2.♔f1, entonces 2...♚e3, 3.♔g2 (3.♔e1 ♚f3); 3...♚d2 y tablas.

La jugada 1...♚e3? en el **80** es un ejemplo de oposición «perjudicial». Sin embargo, con otra estructura de peones puede resultar acertado tomar la oposición en vez de jugar con el rey *«a distancia de caballo»*. Es preciso, naturalmente,

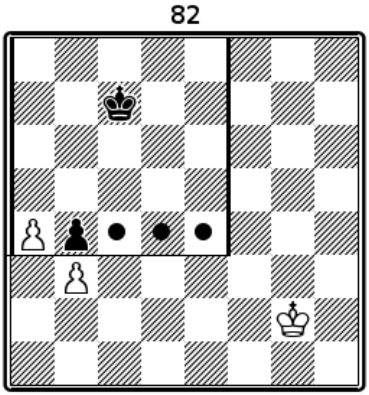
obrar siempre de acuerdo con lo que la situación exige, y en dependencia de ella elegir los medios técnicos de defensa: la oposición o la distancia de caballo.
La posición del ejemplo 80 tiene dos puntos de invasión (dos casillas críticas para las negras): "e2" y "b3". El camino más corto entre ellas es: "d1", "c1", "b1", "a2". A este camino, formado por casillas negras, le corresponde otro, «el más corto», de las negras, también constituido por 4 casillas; "e3", "d4", "c5" y "b4". Las casillas de los «caminos más cortos guardan entre sí estricta equivalencia: "d1-e3, c1-d4", etc. Por eso decimos que es mala jugada 1...♚e3, porque permite a las blancas conseguir la *«equivalencia»* con 2.♔d1; en cambio, es buena 1...♚f3!, ya que después de 2.♔d1 ♚e3, la *«equivalencia»* queda en poder de las negras. (Véase 332.)

81



Ofrece interés la posición **81**. La estructura de peones es la misma, pero están situados en la fila superior.
En «Finales», de Rabinóvich (1938) esta posición se enjuiciaba como tablas, en vista de la siguiente variante: 1.♔d2 ♚e4, 2.♔e2 ♚f4, 3.♔f2 ♚e4, 4.♔g3 ♚d3, 5.d5 ♚xc3, 6.d6 ♚b2, 7.d7 c3, 8.d8=♕, c2 y tablas, pues las negras tienen peón de alfil y el rey blanco está lejos.
Euwe, en 1940, señaló que para ganar era preciso jugar **1.♔c1,** ya que con esta jugada las blancas seguían a la misma distancia de las casillas "d2" y "a3", y, en cambio, las negras se veían obligadas a apartarse de una de las casillas conjugadas, la "e4" o la "b5" (la misma idea que en el 80), por ejemplo: **1...♚e4** (si no 2.♔d2 y 3.♔e3); **2.♔b2**, etc. Chéron (1952) reiteró la afirmación de Euwe, y otros autores insistieron en que 1.♔c1 era la única jugada que permitía ganar.
Pero en realidad gana cualquier jugada del rey blanco. La más sencilla de todas es: 1.♔c1!, pero también son buenas: 1.♔d1 ó 1.♔d2. Por ejemplo: 1.♔d1 (en el 80 las blancas no tenían esa posibilidad de maniobra por la retaguardia); 1...♚e4, 2.♔d2 ♚d5, 3.♔e3 o bien 2...♚f4, 3.♔c2 ó 1.♔d2 ♚e4, 2.♔d1 ♚d5, 3.♔e2 ♚e4; etc. (la misma utilización del triángulo que en el 73).

Lo expuesto en los ejemplos desde el 76 hasta el 81 demuestra que cuanto más lejos del extremo del tablero se encuentren los peones, menos posibilidades tiene de hacer tablas la parte más débil; con peones situados en el centro (en las columnas de la Dama y del Rey), estas posibilidades desaparecen. Si el peón pasado y defendido está más cerca del extremo y el inmóvil más cerca del centro, el rey de la parte fuerte no presta su apoyo directo al peón pasado y las maniobras de los reyes tienen un carácter completamente distinto.



Los ejemplos **82** y **83** muestran los rasgos fundamentales de estas maniobras.
Las maniobras del rey negro están limitadas por el peón pasado "a4". No tiene otro recurso que permanecer en su cuadrado y defender, además, las casillas clave del peón propio "b4". Las casillas "c4", "d4", "e4" y en vertical hasta la casilla "e8" forman el limite de la zona crítica de las negras, *el borde delantero de su línea de defensa.*

En los antiguos manuales de ajedrez se aconsejaba, en estos casos, *«tomar la oposición»* y conservarla en cada jugada. Pero en la posición que analizamos, esta regla falla. Saliendo las blancas, tomar la oposición es ventajoso, pero es mucho más sencillo jugar sin pensar en ella. 1.♔f3 y 2.♔e4, ocupando el escaque clave "e4". Más clara aún es la situación; si salen las negras: 1...♚c6? (¡toma de oposición!) pierden, mientras que con 1...♚d6! (¡renuncia de oposición!) hacen tablas. Es un ejemplo elocuente de lo *perjudicial* que es el empleo mecánico de la oposición si no se ahonda en la esencia de posición.

En el ejemplo **82**, las negras deben limitarse a defender las casillas de invasión y, siendo mano, pueden hacer frente a esta modesta tarea.

Grigoriev señaló, en 1922, que mientras el rey blanco maniobre en la segunda fila, al rey negro le basta con recorrer las casillas "d6" y "e6", pero tan pronto como el rey blanco salga a la tercera fila, el rey negro debe elegir obligatoriamente la casilla conjugada. A ♔e3 ó ♔g3, las negras deben contestar ♚e5! y a ♔d3, ♔f3 y ♔h3, la única respuesta es ♚d5! Por esta razón, las negras procurarán ocupar lo antes posible la casilla "d6" ó "e6", sin pensar en la oposición.

Ahora se comprende por qué saliendo las negras es preciso jugar 1...♚d6! El rey blanco ya está a punto de pasar a la fila tercera, dicho con otras palabras, el juego se traslada al borde delantero y las respuestas de las negras deben tener la máxima precisión, por ejemplo: 2.♔g3 ♚e5!, 3.♔f3 ♚d5!, 4.♔f4 ♚d4!, 5.♔f5 ♚d5!; (claro que no 5...♚c3?, 6.a5), etc. El hecho de que las casillas conjugadas estén en el borde delantero de la defensa coincide plenamente en este caso con el concepto de la oposición, constituyendo así el carácter peculiar de esta posición. En el caso de la errónea jugada de las negras 1...♚c6, las blancas continúan de forma que las negras no puedan tomar la oposición inmediata: 2.♔g3! (no 2.♔f3? ♚d5); 2...♚c5 (si 2...♚d6, entonces 3.♔f4! ♚d5, 4.♔f5 con la invasión en la zona crítica; en cambio, ahora a 3.♔f3? le sigue ♚d5); 3.♔g4!, (valiéndose de que la casilla "c4" es inaccesible a las negras); 3...♚c6, 4.♔f4! (amenazando con 5.♔e4); 4...♚d5, 5.♔f5 y ganan. Las

blancas han tomado la oposición en una de las filas principales (en este caso son tres: la 5, la 6 y la 7) (véase 15).
Damos a continuación cuatro ejemplos de Dedrle, 1925, con la misma distribución de peones, pero con reyes en distinta posición, que nos muestra la posibilidad o imposibilidad de tomar la oposición en la fila principal.

82a.
♔g2, ♙a4, ♙b3, ♚e4, ♟b4
Tablas, independientemente de la salida. (1...♚d4!, 2.♔f2 ♚e4!, ó 2.♔f3 ♚d5, 3.♔f4 ♚d4, etc.)

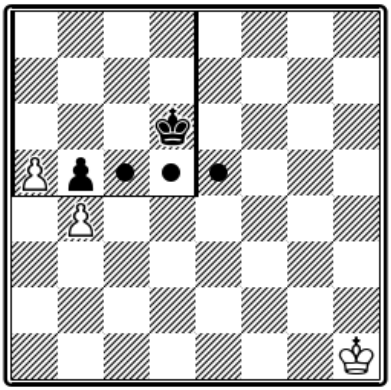
82b.
♔g3, ♙a4, ♙b3, ♚e5, ♟b4
Ganan blancas en el caso de que salgan las negras.

82c.
♔g4, ♙a4, ♙b3, ♚e6, ♟b4
Ganan blancas, independientemente de la salida (casilla crítica "e4")

82d.
♔g6, ♙a4, ♙b3, ♚c6, ♟b4
Ganan blancas, independientemente de la salida. 1.♔g5! ♚c5, 2.♔g4!

El último ejemplo muestra que si en el 82, después de 1...♚d6!, 2.♔h3 ♚d5!, las blancas avanzan su rey por la columna «h», las negras deberán mantener el suyo en la columna de la "d", conservando siempre la posibilidad de tomar la oposición inmediata, por ejemplo 3.♔h4 ♚d4!, 4.♔g4 ♚e4!, 5.♔h5 ♚d5!, 6.♔h6 ♚d6!, 7.♔g6 ♚e6!, etc.
Si el peón pasado y defendido está en la fila quinta **(83)**, es decir, ha dejado atrás la mitad del tablero, una de las casillas clave del peón adversario (en dicho caso "e5") queda fuera del cuadrado en el cual debe mantenerse el rey negro; esto demuestra que la posición es indefendible para las negras, independientemente de dónde estén los reyes y de quién tenga la salida. Por ejemplo: 1...♚d5, 2.♔g2 ♚c6, 3.♔f3 ♚d5, 4.♔e3 y ganan.

83



Se ve fácilmente que en las posiciones de los diagramas 82 y 83 ni el carácter ni el resultado del juego se modifican si se las desplaza a la columna de la derecha.
En la posición 82, donde el peón pasado y defendido no ha llegado a la fila quinta, el resultado del juego, como hemos visto, dependía de la situación de los reyes. Cuando resulta imposible invadir la zona critica, las tablas son inevitables.

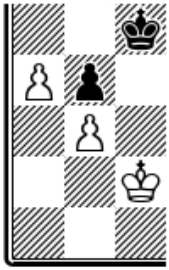
En el **84**, después de 1.♔d2 ♚d4, 2.♔e2 ♚e4, 3.♔f2, las negras pueden continuar 3.…♚f4, o bien 3...♚d3, capturando el peón "b2".

Pero en el **85**, donde los peones están en la fila inmediata superior, esta posibilidad no existe (las negras se defienden lo mismo que en el 82).

Tampoco existe si se desplaza esta posición a la columna de la derecha.

84

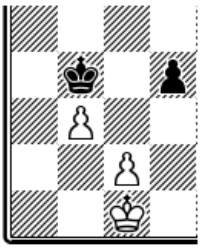
85



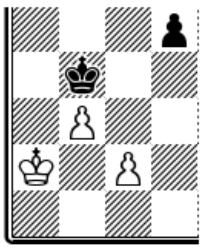
85a.
♔d2, ♙b4, ♙c3, ♚d5, ♟c4
1...♚e4, 2.♔e2 ♚f4, 3.♔f2 ♚e4, 4.♔g3 ♚d3? (se consiguen tablas jugando 4...♚e5!); 5.b5 ♚xc3, 6.b6 ♚d2, 7.b7 c3, 8.b8=♕ c2, 9.♕b2 ♚d1, 10.♔f2 y si 10...c1=♕, 11.e2++ Este final resulta posible por hallarse muy cerca el rey blanco.
Pero si en el 85a trasladamos los reyes a "g3" y "e5", respectivamente **(85b)**, las negras (a diferencia de la posición análoga en el 82), no pierden ni siquiera si son mano. Aprovechando la circunstancia de tener un peón de alfil, pueden jugar: 1...♚e4!, 2.♔g4 ♚e5!, 3.♔g5 ♚e4!, 4.♔f6 ♚d3! y tablas, ya que el rey blanco se ha alejado demasiado de la casilla "c3".
Nos queda por analizar el segundo grupo de finales con peón pasado en el bando más fuerte, habiendo peones bloqueados en el tablero. Esta estructura móvil, en la cual todos los peones pueden moverse, posee ciertas peculiaridades que fueron estudiadas en los trabajos de Grigóriev.

En el **86**, saliendo las blancas la victoria se consigue sencillamente con 1.♔d2 luego 2.♔d3. Pero si la salida es de las negras, pueden hacer tablas jugando así: 1...♚c3!, 2.♔d1 (o ♔b1) d3, 3.cxd3 ♚xd3! (ó ♚xb3 estando el rey blanco en "b1").

86



87



Fracasa el intento de romper inmediatamente la fila de peones blancos jugando 1...d3?, ya que 2.c4 y ganan. Pero si desplazamos esta posición a la fila de arriba, veremos que el peón de alfil ya no posee la salida doble y las negras pueden empezar en vez de 1...♚c4, con 1...d4, a 2.cxd4, sigue 2...♚c4! y las blancas se encuentran en zugzwang; si 3.♔d2, entonces 3...♚xd4, y si 3.♔b2, entonces ♚xb4 y tablas.

Si en esta situación (♔c2, ♙b4, ♙d4 de las blancas y el rey negro en "c4") saliesen las negras, se encontrarían con el zugzwang y perderían la partida después de 1...♚xd4 (ó 1...♚xb4, 2.♔d3!), 2.♔b3! ♚d5, 3.♔a4 ♚c6, 4.♔a5, etcétera.

86a. Grigóriev, 1933.
♔f5, ♙d2, ♚f8, ♟e7, ♟f6
Tablas. De las observaciones hechas al 86 se deduce que después de 1.♔e6! ♚e8, las blancas deben avanzar su peón de dama de forma que su jugada ♙d6 coincida con el rey negro en "d8" ó "f8"

(pero no en "e8"). Por eso 2.d3! ♔d8, 3.d4 ♔e8, 4.d5 ♔d8, 5.d6 exd6, 6.♔xd6.

Estos cálculos para el avance de un peón o de varios peones son típicos de ciertos finales; para facilitarlos conviene guiarse por el siguiente principio: Estando en "e8", el rey negro ocupará las casillas "d8" ó "f8" coincidiendo con el número impar de jugadas; por lo tanto, el peón blanco, en su avance hacia la casilla "d6", deberá hacerlo en un número par de jugadas. Si saliesen las negras, antes de que el peón empezase su avance, el rey negro ya estaría en "d8" o en "f8" y volvería a ocupar esas casillas en un número par de jugadas; por eso las blancas deberán jugar (♙d2-♙d4!), a fin de alcanzar el escaque "d6" en un número impar de jugadas.
Esta indicación tiene carácter general, pues prevé también los casos de avance de dos peones blancos (números 131, 132 y 133). Pero en 86a, donde sólo avanza un peón, el cálculo resulta más sencillo: si salen las blancas y el rey negro no está aún en la casilla precisa, hay que colocar el peón en la casilla del mismo color que en dicho momento ocupa el rey adversario.

Una vez explicada la idea fundamental de los finales analizados, se comprenderán fácilmente las maniobras de las partes en la posición **87**.

1.♔a1!

Es un camino original para ganar, pero como 1.♔b2? d4, 2.♔c1 ♔c3, 3.♔b1 d3 lo mismo que 1.♔b1? ♔c3!, 2.♔c1 2...d4, 3.♔d1 d3 conduce a tablas.

1...♚c3 ó (1...d4, 2.♔b2 ♔c5, 3.♔c1 ♔d5, 4.♔d2 ♔e4, 5.♔e2) **2.♔b1 ♚b4** ó (2...d4, 3.♔c1) **3.♔c1 ♚c3, 4.♔d1 d4, 5.♔c1** y ganan.

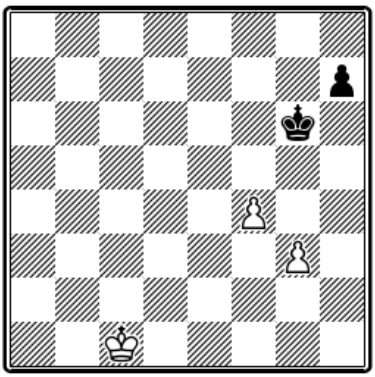
87a. Grigóriev, 1933,
♔d2, ♙b4, ♙c3, ♔b5, ♟d7
Ganan las blancas, incluso si salen las negras. Después de 1...♔c4, resulta la misma situación, más o menos, que en el 87, después de la cuarta jugada de las blancas, pero es preciso tener en cuenta la posibilidad de movimiento simple o doble del peón dama 2.♔d1 o ♔c1 (pero no 2.♔c2?, pues le seguiría ♟d5! y tablas). 2...♔b5, 3.♔c2! ♔c4 no se debe permitir que el rey blanco pase a "d3"); 4.♔d2 (recurriendo al «triángulo», las blancas han ganado tiempos, cediendo la mano al adversario); 4...d6 (si jugasen ♟d5, ganarían las blancas en seguida; 5.♔c2, ahora deben ganar tiempos por segunda vez); 5.♔d1 ♔b5, 6.♔c2 ♔c4, 7.♔d2 d5, 8.♔c2 y ganan.
La posición final del zugzwang pierde su carácter obligatorio (aunque sea parcialmente) si hay en el tablero otros peones.

87b. Alatórzev,
♔e2, ♙a4, ♙e3, ♙f4, ♔e4, ♟a5, ♟d5
Tomado de una partida por correspondencia en 1934-1935. Salen blancas: 1.♔e1! (es la única jugada), y queda rechazada la amenaza de ♟d4 por 1.♔e1 d4, 2.exd4 ♔xd4, 3.♔f2 ♔e4, 4.♔g3 ♔d5, 5.♔g4 ♔e6, 6.♔g5, etc.
Para completar el 87a, nos queda por examinar el caso de cuándo los peones están distribuidos en la fila inmediata superior.

87c. Moraviets.
♔d1, ♙d5, ♙e4, ♔c7, ♟f7

Ganan blancas. 1.♔e2 ♚d6, 2.♔f3 ♚e5, 3.♔g4! f6 (3...♚f6, 4.♔f4), 4.♔h5 f5, 5.d6 ♚xd6, 6.exf5 y ganan.

88



Es muy interesante e instructiva la partida de este ejemplo **(88)**.

1.♔d2 ♚f5 (No se puede jugar 1.g4?, ya que 1...h5) **2.♔e3,** (No basta 2.♔e2? por 2...♚e4 y 3...h5 ó 2.♔d3? por 2...h5, 3.♔e3 ♚g4, 4.♔e4 ♚xg3) **2...h6.** Pierde inmediatamente 2...h5 por 3.♔f3, así como 2...♚g4, a causa de 3.♔e4. Ahora ya no se puede jugar (3.♔f2 por 3...h5) **3.♔f2! ♚g4**

Si 3...♚e4, entonces 4.♔g2 h5, 5.♔h3 ♚f5, 6.♔h4 ♚g6, 7.f5+ y por el peón de alfil, las blancas obtendrían el peón de torre, adueñándose al mismo tiempo de las casillas críticas del peón "g3".

¿Qué deben hacer ahora las blancas? La situación es completamente distinta que en 87 y 87a. Es evidente que obtener la posición de rey blanco en "g2", peón negro en "h5", incluso saliendo las negras, no es ventajoso, ya que las negras pueden jugar "h4", Valiéndose de que después de gxh4, el peón pasa a ser de torre Y se hace posible la réplica ♚xf4. Conviene orientarse a la coronación del peón de alfil, tanto más que el rey blanco, a diferencia de las posiciones 87 y 87a, maniobra al otro lado del peón pasado.

Ya que en el caso 4.♔e3 h5, las blancas quedan en zugzwang, no queda otra solución que jugar :

4.♔e2! h5

o 4...♚f5, 5.♔e3 ♚g4, 6.♔e4. Ahora son las negras quienes están en zugzwang.

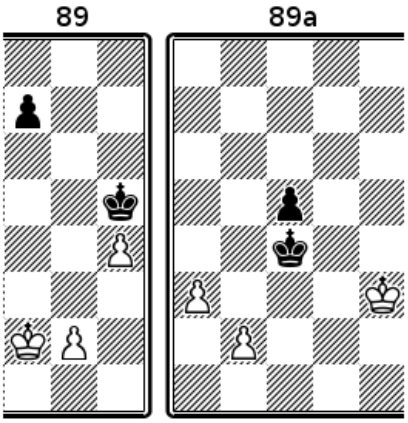
5.♔e3 ♚xg3

y después de 6.f5 h4, 7.f6 h3, 8.f7 h2, 9.f8=♕ h1=♛, las blancas ganan (véase 3 en «Anexo»):

88a. Leyk, 1939.

♔b4, ♙d4, ♙e3, ♚d5, ♟f7

Ganan blancas. Lo mismo que en el ejemplo 88, pero en las columnas centrales, donde el juego requiere menos precisión. **1.♔c3 f6** (1...♚e4?, 2.♔c4 y ganan). **2.♔d2** (a diferencia del 88, aquí es posible también 2.♔c2); **2...♚e4, 3.♔e1** (cabe jugar 3.♔d1); **3...♚d5, 4.♔e2 ♚e4, 5.♔f2 f5, 6.♔e2** y ganan.

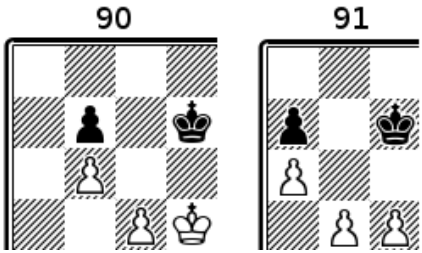


Aunque la idea del sacrificio del peón pasado por el del adversario se ha explicado en el ejemplo 88 (observaciones a la tercera jugada), reproducimos aquí algunos ejemplos para mayor claridad.

89. (Herberg, 1936). 1.♔g3! (no 1.g3? por 1...♚g4 y luego ♟f7, ♟f5, ♟f4), **1...f5,** (si 1...f6, 2.♔h3 f5, 3.g3) **2.♔f3! ♚xh4, 3.♔f4** y ganan. Al principio, el autor había desplazado esta situación a la segunda columna de la izquierda. Como se comprende, en este caso, además de 1.♔e3, gana también 1.e3, por ejemplo: 1...♚e4, 2.♔e1 (o ♔d1); 2...♚f5, 3.♔e2 ♚e4, 4.♔d2, etc..

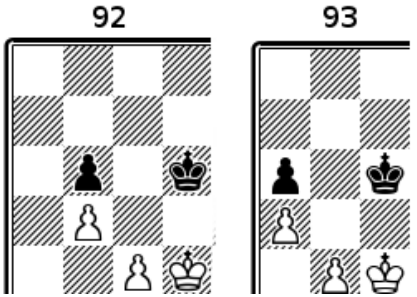
89a. ♔e3, ♙a4, ♙b2, ♚c4, ♟c5
1.a4 ♚b4, 2.♔d3 ♚a5!, 3.♔c3! ♚xa4, 4.♔c4 ♚a5, 5.♔xc5, y ganan,
Hasta ahora hemos estudiado las posiciones de dos peones ligados contra uno, teniendo la parte fuerte un peón pasado. Pasemos a los casos en que no hay peón pasado. También aquí caben dos clases de estructuras de peones:
1) inmóvil, con dos peones bloqueados.
2) móvil.

Los finales con peones bloqueados y sin peón pasado son, como es natural, menos favorables para la parte más fuerte. Se ganan, de ordinario, independientemente de la salida, si uno de los peones ligados llega a la fila 6, o, dicho de otro modo, si el peón adversario se halla todavía en su casilla inicial. En los restantes casos, el resultado del juego se determina por la posición de los reyes y la salida. En las posiciones de flanco, las maniobras suelen tener el mismo carácter que en situaciones del tipo 82. Pero si los peones se encuentran en las columnas del alfil de dama o alfil de rey, el carácter de las maniobras cambia, debido a la existencia de puntos de invasión en ambos flancos. Examinemos, primero, las posiciones en que un peón rezagado (que se defiende) de la parte fuerte se encuentra cerca de las columnas centrales. En este caso, el rey propio aún está en condiciones de prestarle cierto apoyo.



En el **90** el peón negro sigue en su casilla inicial y las blancas ganan, salga quien salga. Por ejemplo: **1...♚c8** (Si 1...♚e7, entonces 2.c6); **2.♔e6!** (pero no 2.c6? ♚b8 y tablas); **2...♚d8, 3.♔d6 ♚c8, 4.♔e7 ♚b8, 5.♔d7**(5.♔d8 ♚a8, 6.c6 bxc6, 7.♔c7) **♚a8, 6.c6 bxc6, 7.♔c7** y mate en tres jugadas. Si las blancas tienen la salida, utilizan el triángulo a fin de pasar la salida a las negras: **1.♔e5 ♚c6,**

2.♚d4 ♚d7, 3.♔d5 y ganan (pero no 1.c6+? ♔c8, 2.♔d6 ♔b8! y tablas).
Los peones de torre suelen dar las excepciones habituales. En la posición **91**, veremos que después e **1...♚b8,** (1...♔d7?, 2.b6!); **2.♔d6 ♚a8**, se hace evidente el resultado nulo de la partida. Desplacemos ahora ambas posiciones a la fila inmediata interior.



En el ejemplo **92** las blancas, a diferencia del 90, no pueden ganar teniendo la salida, por ejemplo: **1.♔e4 ♚e6!** (claro que no 1...♔c5?, que permitiría a las blancas la utilización del «triángulo»; las negras, en este caso, no tienen por qué temer la incursión; 2.c5). **2.♔f4 ♚d6!, 3.♔e4 ♚e6, 4.♔e3 ♚e7 o ♚d7**. Tablas. Conservar la oposición es obligatorio sólo en la «primera linea» de la zona crítica (lo mismo que en el 82); a 5.♔e4, las negras responderán con 5...♔e6, y a 5.♔d4 o ♔f4, con 5...♔d6.

Si la salida la tienen las negras (ejemplo 92), pierden la partida: 1...♔e6, 2.c5 ó 1...♔e7, 2.♔e5 (se puede jugar también 2.c5); 2...♔d7, 3.♔d5 (dominando las casillas críticas del peón "b6"), ó 1...♔c7, 2.♔e5 Es evidente que en el ejemplo 92 el resultado del juego no cambia si la posición se desplaza hacia abajo.

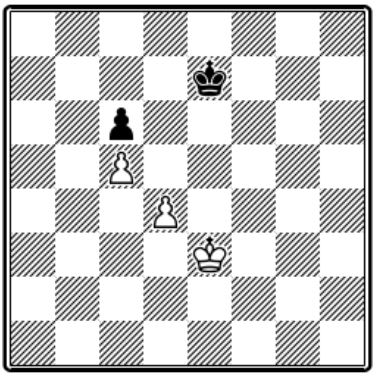
En cambio, en el **93** (o en una posición más desplazada hacia abajo), lo mismo que en el 91, las tablas son inevitables, salga quien salga: a 1...♔d6 es inútil 2.b5, si juegan las blancas, a 1.♔d4, se puede replicar 1...♔d6 e incluso 1...♔b5 (2.♔c3 ♔c6), ya que para las negras no es peligroso perder la oposición.

93a. El rey negro está en "c8". Tablas. (Véase 325.) Saliendo las negras es preciso, a fin de defender las casillas criticas "b6", "c6" y "d6", jugar: 1...♔d8! (2.♔c5 ♔c7 ó 2.♔d5 ♔d7). (Véase 94.) Si desplazamos la posición 90 a la derecha, el resultado del juego no varía: las blancas ganan, salga quien salga (saliendo las blancas, se gana con 1.♔d4).
Tampoco varía el resultado de la partida si el ejemplo 92 se desplaza a la derecha. Ganan blancas, si son mano las negras. Lo interesante de esta posición es que los reyes han salido ya a la «primera línea».

Pero si esto no se ha dado aún, el resultado del juego se determina por la situación de los reyes y sus correspondientes maniobras, como vemos en los ejemplos siguientes.

En el ejemplo **(94),** maniobrando en la retaguardia, las negras pueden desentenderse de la oposición; replicando ♔e6 ó ♔f6 a ♔e4 ó ♔f4 respectivamente. No conduce a nada la tentativa de envolver por la derecha: a ♔g4, las negras responderán ♔e6, con amenaza de ♔d5. Si las blancas intentan el rodeo por la izquierda, necesitarán 4 jugadas para llegar a la casilla "a5"; por consiguiente, el rey negro,

94



para llegar a tiempo a "b7", puede estar en la columna del alfil. En eso radica toda la idea de la defensa de las negras.

1. ...♚f7

No se debe 1...♚d7?, por 2.♔f4! ♚d8 (no se puede hacer otra cosa); 3.♔e4 ♚e8, 4.♔f5, ó 3...♚c8, 5.d5 y ganan.

2.♔f3 ♚e7!

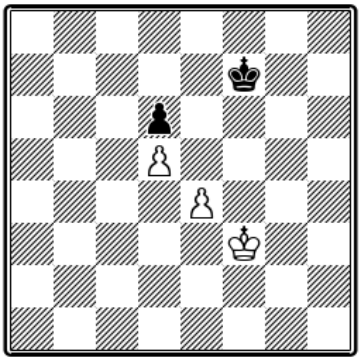
las tablas son evidentes: **3.♔g4 ♚e6!, 4.♔f4 ♚f6!, 5.♔e3 ♚f7 (o ♚e7); 6.♔d3 ♚e7 (o ♚d7)**.

La posición siguiente muestra los grandes recursos que tiene la defensa, donde la parte más fuerte tiene incluso tiempos de reserva.

94a. Ebersz, 1942.
♔g3, ♙c3, ♚f6, ♟c4, ♟d6
Tablas. Las blancas no deben lanzar su rey de primera intención a la línea avanzada. Si **1.♔f4?**, entonces **1...d5, 2.♔f3** (2.♔g4 d4); **2...♚f5, 3.♔e3 ♚e5** ó 1.♔g4? d5, 2.♔f4 ♚e6, 3.♔f3 ♚f5, ganan. A 1.♔f3, la solución es 1.♚e5, y si 1.♔g2?) entonces 1...♚f5, 2.♔f3 d5 y ganan. Lo correcto es **1.♔f2!** (en este caso la defensa tiene casualmente forma de oposición); **1...♚e6, 2.♔e2** (tiene gran importancia práctica y de principio el hecho de que, además de esta solución dada por el compositor, cabe también 2.♔e3); **2...♚f5, 3.♔e3 ♚e5, 4.♔f3 ♚d5, 5.♔f4** (se puede jugar también 5.♔e3); **5...♚c6** (si ...♚e6, entonces 6.♔e3!); **6.♔e4 ♚c5, 7.♔e3 d5** (7...♚b5, 8.♔d4); **8.♔d2 ♚b5, 9.♔c2 ♚a4, 10.♔b2** y tablas.

¿Qué explicación tiene esta diferencia de resultado **(95)** en comparación con el 94? Como el peón de la parte más débil es central, las negras tienen que defender en el flanco de dama un frente más amplio: tres casillas en lugar de dos. Con el rey blanco en "b5" resulta insuficiente la réplica ♚c7, por ♔a6, a ♔b5 es preciso responder ♚b7. Por consiguiente, el rey negro no puede retroceder a la columna del “g”, ya que desde allí a la casilla "b7" hay 5 jugadas, mientras que el rey blanco, para alcanzarla, precisa lo mismo que antes: 4 jugadas. Teniendo la salida, las negras pierden: **1...♚e7, 2.♔g4! ó 1...♚g7, 2.♔e3 ♚f7, 3.♔d3!** (para replicar a 3...♚f6, 4.♔d4 ♚g4, 5.e5); **3...♚e7, 4.♔c4**. Pero si salen las blancas, la partida resulta nula. Salva a las negras el conservar la oposición (en las columnas principales del alfil de rey y caballo de dama). **1.♔g3 ♚g7, 2.♔h3 ♚f6!, 3.♔g3 ♚g7** (pero no 3...♚g5?, ya que después de 4.♔f3, la casilla "f5" es inaccesible para las negras); **4.♔f2 ♚f6 (ó ♚f8), 5.♔e3 ♚e7, 6.♔d3 ♚d7 (♚d8), 7.♔d4 (♚d7) ♚d8**, etc.

95

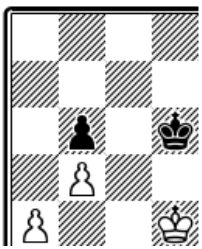


Analicemos ahora las posiciones en que el peón rezagado (que se defiende) se encuentra próximo al extremo del tablero. Esta estructura de peones es, en cierto grado, aún menos favorable para la parte más fuerte. Se explica, en lo fundamental, por el hecho de que el rey no esté al lado de su peón rezagado y por eso el avance, a veces posible, de este último, pierde eficacia.

En el **96** es imposible sacar el rey negro de su rincón: 1...♚c8, 2.♔d6 ♚b8, 3.♔d7 ♚a8, 4.a6 ♚b8! y tablas.

96

97

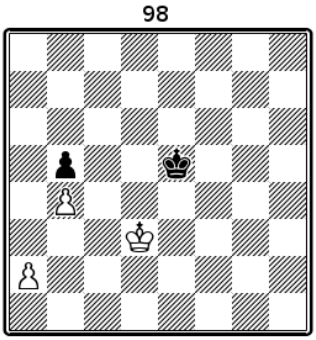


Si desplazamos hacia abajo esta posición en una o varias filas (97) el resultado sigue siendo el mismo: 1...♚e6!, 2.♔e4 ♚d6!, tablas. (Después de 3.♔f5 ♚c5, ya son las blancas quienes deben procurar tablas.)

97a.
♔e5, ♙a4, ♙b5, ♚e7, ♟b6
Decide el resultado el turno de salida. En esta posición de los reyes o más distanciados entre sí, la lucha se lleva por los escaques críticos del peón "b6". Es innegable que las posiciones de este tipo, en comparación con el 82, son mucho menos peligrosas para las negras.

97b.
♔d4, ♙a3, ♙b5, ♚e6, ♟b6
Tablas. Ni siquiera la reserva de tiempos de las blancas modifica este resultado. 1.♔c4 ♚d6 ó ♚e5, 2.♔b4, las negras pueden jugar 2...♚d7 para replicar a 3.a4 con 3...♚c7. Pero también pueden 2...♚c7, 3.a4 ♚b7, ya que después de 4.♔c4 ♚c7, 5.♔d5 ♚d7), las negras llegan a tiempo de defender las casillas críticas y la reserva de tiempos de las blancas ya está agotada. Pero otro resultado se obtiene en esta posición desplazada a la fila inmediata inferior (98). Esto se debe a que el peón "a2" conserva la opción a la jugada doble.

98



1.♔c3 ♚d5 2.♔b3 ♚c6

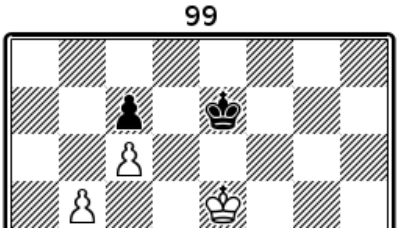
Las jugadas de las negras son únicas, ya que no pueden permitir la posición del rey blanco en "d4" ni en "e4", por el peón (a2) a3. Las casillas "d3", "c3" y "b3" de las blancas son las conjugadas de las negras "e5", "d5" y "c6". En esta posición las blancas ganan fácilmente si consiguen pasar la jugada al adversario. El método habitual para conseguirlo es el «triángulo», es decir, la utilización en este caso de las casillas de retaguardia "b2" y "c2". Para conservar el equilibrio, las negras deben hacer lo mismo en un triángulo similar. Pero en respuesta a 3.♔c2 o a 3.♔b2, las negras no pueden utilizar los escaques, de retaguardia "c7" ó "d7" por la jugada del rey blanco "c3- d4", que les daría la victoria, y tampoco disponen del triángulo "c6", "c5" y "d6", porque les es inaccesible la casilla "c5". Por consiguiente, no les queda más que el triángulo "d6", "d5" y "c6", pero si colocan su rey en "d5" ó "c6", permiten qué el rey blanco ocupe la casilla conjugada "c3" ó "b3", y por ello pierden.

En los manuales se dice erróneamente que se gana tan sólo jugando 3.♔b2 y que 3.♔c2 conduce a tablas. Pero, en realidad, ambas jugadas son equivalentes.

3.♔c2 ó 3.♔b2"

y las negras se encuentran indefensas, por ejemplo: **3.♔c2 ♚d6** (3...♚d5, 4.♔c3, y si 4...♚e5, entonces 5.♔b3 y 6.a4, y si 4...♚d6, entonces 5.♔d4, a 4...♚c6, se puede replicar también 5.♔d4 y 5.♔b3); **4.♔b2 ♚c6, 5.♔b3 ♚b6, 6.♔c3 ♚c6, 7.♔d4 ♚d6, 8.a3** y ganan; lo mismo resulta si se juega 3.♔b2 ♚d6, 4.♔c2 ♚c6 (4...♚d5, 5.♔c3); 5.♔b3 y ganan.

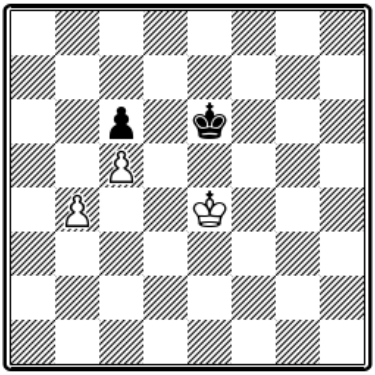
La solución propuesta establecía, con fines metódicos, la equivalencia de tres casillas fundamentales (la «línea avanzada»). Sabiéndolo se puede acortar en una jugada la solución, utilizando inmediatamente el triángulo: **1.♔c2! ♚d6** (1...♚d4, 2.♔b3 ó 1...♚d5, 2.♔c3); **2.♔b2! ♚d5, 3.♔c3 ♚c6, 4.♔b3**, etc. Si desplazamos la posición 96 a la columna siguiente o a las posteriores (99), las blancas ganan siempre.



Saliendo las blancas conviene jugar: **1.♔d5** (no 1.♔f5? ♚d6); **1...♚d8, 2.♔e6 ♚e8, 3.b6** y ganan. Sin embargo, si desplazamos la posición 99 a la fila inmediata inferior **(100)** y más abajo aún (el peón negro ya no está en su casilla inicial) resulta imposible ganar, independientemente de la salida.

En una posición análoga con peones de alfil bloqueados, pero con un peón en "d4" en vez de "b4", las blancas podrían ganar, siempre que saliesen las negras. A 1...♚f6, seguiría 2.d5. En este caso la incursión 2.b5 pierde eficacia debido a que 2...cxb5, 3.c6 ♚e6 o 3.♔d5 b4. No se consigue nada con la jugada 1...♚f6, pues 2.♔f4 ♚e6, 3.♔e4 ♚f6, 4.♔d4 ♚e6, 5.♔c4 (con la amenaza de 6.b5); 5...♚d7, etcétera (100).

100



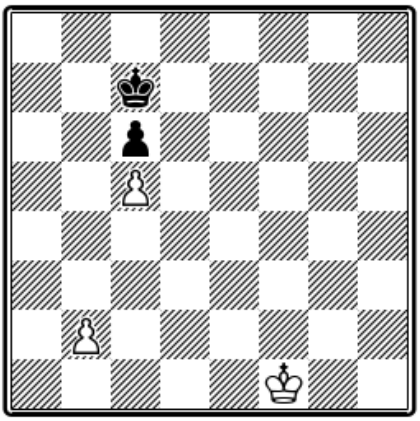
Si son mano, las blancas consiguen rechazar el rey adversario a la fila siguiente, por serle inaccesible la casilla "d6", pero, no obstante, la partida es nula: **1.♔d4 ♚d7!** (no 1...♚e7?, 2.♔e5 y tampoco 1...♚f7?, 2.♔c4 ♚e7, 3. b5); **2.♔e5 ♚e7, 3.♔f5 ♚f7 4.♔g5 ♚e6.** En la posición siguiente la parte débil tiene muchas posibilidades de defensa en comparación con el ejemplo 94.

100a.
♔e3, ♗b4, ♗c5, ♚e7, ♟c6
En el 94 se consiguen tablas con la única jugada 1...♚f7! En cambio, en este caso *cualquier* primera jugada de las negras basta para hacer tablas. (Sin embargo, cuando el rey negro esté en "f8" ó "e8" y las blancas tengan la salida, la defensa debe ser muy exacta; su índole se deduce de las variantes más arriba expuestas.

Si en el ejemplo **98**, anteriormente analizado, desplazamos la posición a la columna de la derecha (obteniendo así peones de alfil bloqueados), no se modifica ni el resultado ni el carácter del juego. Grigóriev varió un poco esta posición y enriqueció la teoría con una idea interesante y original.

Las blancas en el ejemplo **(101)** tienen dos tiempos de reserva, pero, ¿cómo utilizarlos? Está muy claro que la agresión directa a las casillas criticas "d6", "e6" y "f6" no promete la victoria, pues el rey negro recorrería las casillas "e6" y "f6" (101), reduciéndose la partida al número 100. Triunfa un plan ingenioso. Maniobrando con mi objetivo aparente, las blancas colocan su rey en "a5", provocando la réplica ♚b7. Después de eso invierten uno de sus tiempos de reserva en la jugada ♗b3 y obligan así a que el rey negro juegue "a7", cosa que les permite dominar en el centro el escaque "e5", teniendo otro tiempo de reserva. Para llevar este plan a la práctica, las blancas deben superar todavía algunas dificultades tácticas.
1.♔e2 ♚d7

101



Es inútil 1...♚b7, 2.♔d3 ♚a6 por 3..b4 ♚b5, 4.♔c3 ♚a6, 5.♔c4! ♚b7, 6.♔d4 y ganan:

2.♔d3 ♚e7!

Es un momento crítico. Si 3.♔c4, sigue 3...♔e6 y las blancas se encuentran en zugzwang: 4.♔d4 (4.♔b4 ♔d5); ♔f6!, 5.♔c3 ♔e5!, 6.♔c4 ♔e6! y tablas. Pero para las blancas hay otra solución.

3.♚c3! ♚e6

o 3...♔d7, 4.♔b4. Ahora son las negras quienes están en zugzwang. Toda la «sal» de las maniobras tácticas se basa en la decisiva conjugación de las casillas "c4" y "e6".

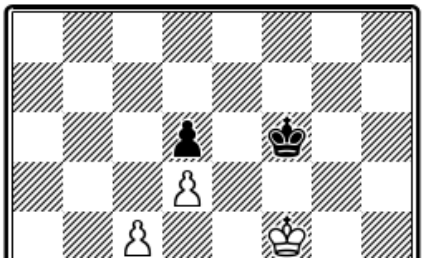
4.♚c4! ♚d7

A la 4...♔e5, decide la 5.b4 y la 6.b5. La continuación es sencilla: **5. ♔b4 ♚c7, 6.♔a5 ♚b7, 7.b3! ♚a7, 8.♔b4 ♚b7** (ó 8...♔a6, 9.♔c3 y si 9...♔b5, sigue 10.b4 y si 9...♔a5, 10.♔c4 ♔a6, 11.b4); **9.♔c4 ♚c7, 10.♔d4 ♚d7, 11.♔e5 ♚e7, 12.b4** y ganan. Si uno de los peones ligados es central, en las posiciones del tipo se gana siempre, independientemente de la salida. Si desplazamos esta posición hacia abajo, la parte más fuerte gana sólo cuando es mano el adversario.

En el **102** (o en la posición de ♔f5 y ♔f7) se gana únicamente en el caso de que salgan las negras. Después de **1...♚g6** (ó 1...♔e7, 2.♔g5 ♔f7, 3.♔f5) el rey negro queda demasiado lejos de la casilla "a7" (6 jugadas), mientras que el rey blanco alcanza el escaque "a5" en 5 jugadas. El juego es análogo al 95.

Pasemos ahora al estudio de estructuras de peones móviles sin peón pasado, es decir, de casos en que no hay peones bloqueados.

102

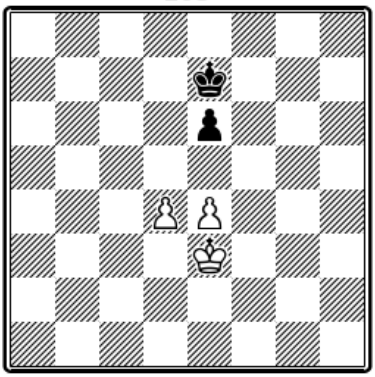


Cuando los peones están en contacto directo cabe el paso a posiciones ya examinadas con peones bloqueados. Lo fundamental en esta estructura de peones es que uno de los peones ligados tiene frente a si un peón adversario en la misma columna y el otro se halla en la columna vecina; como éste no tiene enfrente valla alguna, posee mayor capacidad de avance (es un «candidato», a peón pasado o un «semipasado»). Es evidente que la presencia próxima del rey propio refuerza la importancia del peón dotado de mayor movilidad, y resulta más ventajosa para la parte fuerte que si el rey estuviese lejos; hemos visto la confirmación de ello en una serie de ejemplos con peones bloqueados. Otra cosa que tiene muchísima importancia es la reserva de tiempos que tenga la parte más fuerte al pasar a una posición bloqueada. Ya hemos examinado posiciones con una estructura de peones en los flancos y centrales. Ahora nos conviene seguir un orden inverso, ya que las estructuras centrales son, relativamente, más sencillas; tienen más importancia práctica las posiciones de flanco que, además, son más complicadas y poseen un mayor número de peculiaridades.

Si el peón de la parte débil se encuentra en alguna columna central (de dama o de rey), se puede evitar el mate en contadísimas excepciones. En el caso, por ejemplo, de que el rey adversario se encuentre muy lejos y no pueda prestar el debido apoyo a los peones ligados. Como regla, la parte más fuerte gana siempre.

Lo más sencillo en este caso **(103)** es 1.♔d3 (es decir, apoyar el peón que tiene mayor movilidad); 1...♚d6, 2.♔c4 ♚c6, 3.e5 y ganan (92).
También gana **1.♔f4 ♚f6, 2.♔g4** (no 2.e5+? ♚f7! tablas); **2...♚g7** (a 2...♚g6? la jugada decisiva es 3.e5, ya que en el caso 3...♚h6 las negras no tienen tiempo de defender el flanco de dama); **3.♔g5 ♚f7, 4.♔h6 ♚f6, 5.e5+** y ganan.
Si saliesen las negras, entonces a 1...♚f6, no se debe contestar 2.♔f4? por 2...e5+, 3.dxe5+ ♚e6 y tablas. Lo correcto es 2.♔f3 ó 2.♔d3.

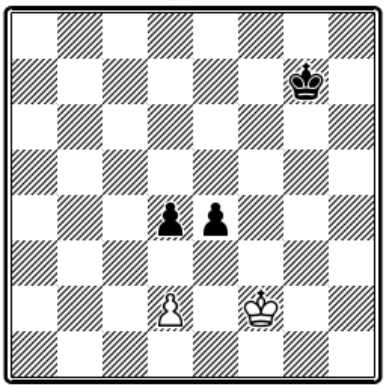
103



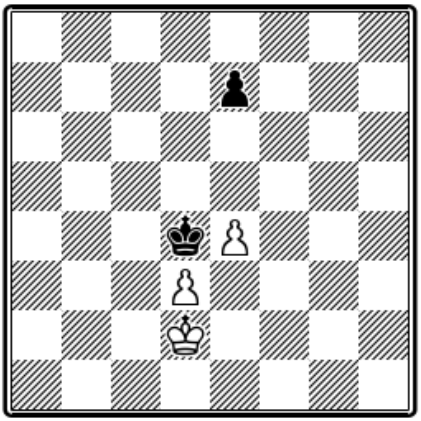
Como es natural, en la posición 103 se gana también si se la desplaza arriba o abajo. Estando el peón negro en "e7" (los peones blancos en "d5" y "e5") después de 1.♔f5 ♚f7, se gana también jugando 2.e6+.
A la parte más fuerte no le conviene, sin manifiesta necesidad, aproximar demasiado los peones para tener más de un tiempo de reserva. Se gana más fácilmente si se economizan tiempos (103).

103a. Fine, 1941.
♔e4, ♙d2, ♙e2, ♚e6, ♟e7
Ganan blancas. La tarea inmediata de las blancas es ocupar con su rey la casilla "e6". **1.e3 ♚d6, 2.♔f5 ♚d5, 3.d3 ♚d6, 4.e4 ♚d7, 5.♔e5 ♚d8, 6.♔e6 ♚e8**. Ahora el rey debe ocupar la casilla "d7" ó "f7". **7.e5** (ó 7.d4); **7...♚f8, 8.♔d7 ♚f7**. Queda por ganar el peón negro; **9.d4 ♚f8, 10.e6** y ganan.
En algunas posiciones las maniobras de los reyes son más complicadas.
Este ejemplo **(104)** es una ilustración manifiesta de un procedimiento típico. **1.♔g3 ♚f6, 2.♔f4 e3,** ahora **3.dxe3?** pierde, ya que **3...d3, 4.♔f3 ♚e5!, 5.♔f2** (ó 5.e4 ♚d4, 6.e5 ♚c3 y ganan); **5...♚e4, 6.♔f1 ♚f3, 7.♔e1 ♚xe3.** Es correcto 3.♔f3! ♚e5, 4.♔e2! y tablas.

104



105

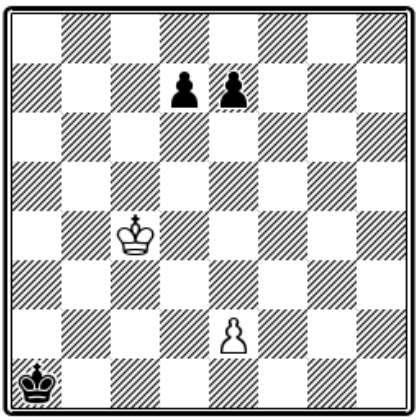


Es muy ilustrativo el ejemplo (**105) (Leyk, 1941)**; **1.♔c2!** (no 1.♔e2? ♚c3, 2.♔e3 e5!); **1...♚c5, 2.♔d1!** (es un error jugar 2.♔c3 ó 2.♔c1, por 2...e5, que permite a las negras tomar la oposición en la columna principal, lo mismo que en el 15; por ejemplo: 3.♔d1 ♚d6!, 4.♔d2 ♚d7!, 5.♔c3, las blancas han conquistado la fila, pero no la oposición; 5...♚c7!, tablas); **2...♚d4, 3.♔d2 e6** (3...♚c5, 4.♚e3); **4.♔c2 ♚c5, 5.♔d1 ♚d4, 6.♔d2 ♚c5, 7.♔e3 e5, 8.♔e2 ♚d4** (8...♚d6, 9.♔f3) (8...♚b4, 9.♔f3 ♚c3, 10.♔e3 ♚b4, 11.d4); **9.♔d2 ♚c5, 10.♔c3** y ganan.

La posición que damos seguidamente es de difícil solución.

En el ejemplo **106**, no se consigue nada con la tentadora jugada 1.e4, ya que 1...♚a2! (no ♚b2?, 2.e5 e6, 3.♔b4 y tablas); **2.e5 e6, 3.♔c3** (es vana la tentativa de capturar el peón "d7", pues el rey negro tiene tiempo de ocupar la casilla "d5"); **3...♚a3, 4. ♚c4 ♚a4, 5.♔c5 ♚b3** y ganan. Tampoco salva a las blancas 1.♔c5, porque ♚b2, 2.♔b6 ♚c3, 3.♔c7 e5 (ó 3...d5) y ganan.

106



La única posibilidad de la defensa consiste en aprovechar la mala posición del rey negro. Para este fin no sirve 1.♔c3?, que deja a las negras la réplica 1...♚a2.

1.♔b3! e6

Si 1...♚b1, entonces 2.e4 ♚c1 (en caso de 2...e6, 3.e5, el rey negro no podrá abandonar la fila primera); 3.♔c3 ♚d1, 4.♔d3 ♚e1, 5.e5! (no 5.♔e3? e5! y ganan); 5...♚f2 (ó 5...e6, 6.♔e3); 6.e6 d6, 7.♔e4 ♚g3, 8.♔f5 y tablas.

2.e4! d6

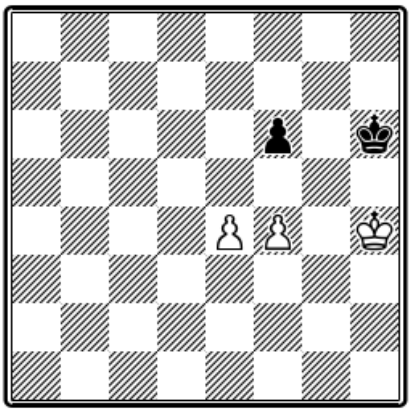
ó 2...♚b1, 3.e5 y tablas.

3. e5!

Esta jugada fuerza el resultado nulo. Después de **3...d5, 4.♔a3**, el rey negro queda encerrado para siempre y el movimiento del peón de dama resulta inútil.

Con un peón de *alfil* tiene esencial importancia para la parte débil el hecho de si es central alguno de los peones ligados y en ciertos casos a qué lado de los peones se halla el rey que los apoya y quién es mano.

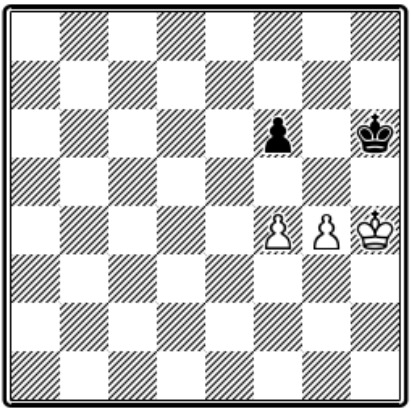
107



La posición **107** se diferencia de la 103 por el hecho de que el rey, por falta de espacio, no puede irrumpir por la derecha. Sin embargo, se gana jugando **1.♔g4 ♚g6, 2.♔f3** (no 2.f5+? ♔f7 o ♔g7 y tablas); **2...♚f7, 3.♔e3 ♚e7, 4.♔d4 ♚d6, 5.f5** y ganan. Saliendo las negras: **1...♚g6, 2.♔g3! ♚f7, 3.♔f3 ♚e7, 4.♔e3 ♚d7, 5.♔d4 ♚c6** (5...♔d6, 6.f5); **6.♔c4 ♚d6, 7.♔b5** y ganan.

En cambio, en el ejemplo **108,** donde las blancas no tienen un peón central, la partida termina en tablas, independientemente de la salida. Cuando se llega a la posición ♔d4 y ♔d6 se puede considerar nulo el resultado después de ♙f5, ♔c6 o después de ♔c4 ♔c6: las blancas podrían ganar sólo si saliesen las negras, (♔c6 ♔e4 o ♔e6, ♔c5) en el flanco de dama, pero

108



conseguir esta situación partiendo de la posición del 108 es imposible.

Si desplazamos el ejemplo 108 hacia arriba, las blancas ganan; si lo hacemos hacia abajo, sigue siendo tablas, pero si al mismo tiempo situamos ambos reyes en la columna de dama, las blancas ganan sólo si son mano las negras.
Si en el 107 desplazamos la posición hacia arriba, la victoria resulta todavía más fácil para las blancas. Pero si lo hacemos hacia abajo en una o dos filas, las negras adquieren la sorprendente facultad de poder hacer tablas, si bien en el caso de tener la salida. El secreto de la
defensa radica en que las negras deben tener siempre la posibilidad de replicar a ♔h4 con ♔g6, a ♔g2 con ♔f6, a ♔g3 con ♔f7. El rey negro debe estar más cerca del centro que el rey blanco. Ahora explicaremos el porqué de esos consejos.

El ejemplo **109** nos lleva rápidamente a la situación representada en el **110**. **1...♚g5!** (si 1...♔g6, entonces 2.♔h4 y las blancas quedan victoriosas; como

tampoco se puede admitir 3.♔h5, las negras se ven obligadas a jugar 2...♚h6, pero entonces las blancas colocan su rey en "d3", consiguen la situación ♔d3, ♚d5 y ganan mediante "f4", lo mismo que en el 107. Para defenderse las negras deberán responder a ♔d3 con ♚c6!); **2.♔g2** (2.♔g3 f4+, 2.♔h2 fxe3 ó 2.exf4+ ♚f5); **2...♚f6, 3.♔g3** y hemos llegado al problema de Decirle (110).

109

110

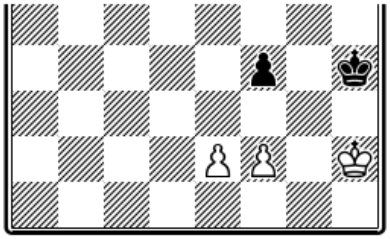
La solución del **110** la damos desde el principio: **1...♚f7!** (conservando la posibilidad de replicar a 2.♔h4 con ♚g6, y a 2.♔g2 ♚e7 ó 2.♔f4 con ♚f6); **2.♔f2 ♚e6**, **3.♔e2 ♚d5 (d6); 4.♔d3** (4.♔d2 ♚d6! ó ♚c6!) **4...♚c5, 5.♔c3** (5.e4 ♚d6!); **5...♚d5, 6.♔b4 f4!** (y en eso reside todo el secreto: si 7.exf4 entonces 7...♚e6, si las blancas no toman el peón, quedará bastante cerca de la fila de promoción, cosa que no existía en el ejemplo 107); **7.e4+ ♚d4, 8.♔b3 ♚e3**, **9.e5 ♚xf3, 10.e6 ♚g2, 11.e7 f3, 12.e8=♛ ♚f2** y tablas.

Saliendo las blancas en el **109** gana la jugada ♔g3 ♔f2, etc, y en el **110**, ♔f4.

En el **111**, las tablas se consiguen jugando **1...♚g4, 2.♔g1 f3!** Después de **3.e3 ♚f5, 4.♔f1** (4.♔h2 ♚g4, 4.♔h1 ♚g5); **4...♚e4** (y se reproduce el problema de Grigóriev, número 80); **5.♔e1 ♚d3, 6.♔d1 ♚c3, 7.♔c1 ♚d3** y tablas.

Saliendo las blancas se gana jugando: **1.♔g2** (♔g1), etc. Si en el **111** cambiamos la posición de los reyes, situándolos en "d2" y "d4", respectivamente, a las negras no las salva el tener la salida: 1...♚c4, 2.e4! y ganan.

111



111a. Keres, 1943.

♔h1, ♙e2, ♙f2, ♚g4, ♟f4

Ganan blancas: 1.♔h2! ♚f5, 2.♔g2! ♚f6, 3.♔f1 ♚e5, 4.♔e1 ♚d4, 5.♔d2 ♚c4, 6.e4! ♚d4, 7.f3 ♚c4, 8.♔e2 ♚d4, 9. ♔f2 ♚e5, 10.♔f1 y ganan, lo mismo que en el 81.

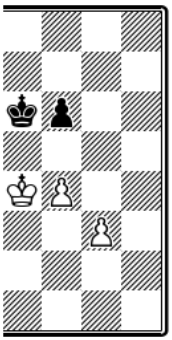
Teniendo tiempos de reserva es más fácil ganar, pero, a veces, resulta bastante complicado. En el **112** la victoria es sencilla: **1.♔d4 ♚d6, 2.g4 ♚e6** (2...♚c6, 3.♔e4); **3.♔c5.**

Saliendo las negras, las tablas se hacen evidentes en el acto. 1...f5+ 2.♔d4 ♚d6. Analizando este problema, Berger hizo la sencilla deducción de que si el peón estuviese en "g2" (113), sería posible 3.g3 y se ganaría independientemente de la salida. Berger, sin embargo, no ha señalado

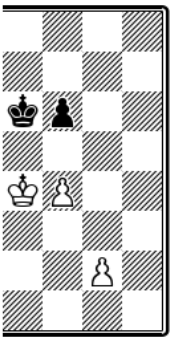
cómo se gana en el 113 saliendo las blancas.

Fine (1941). propuso la siguiente solución para el ejemplo **113**: **1.♔d4 ♚f5** (1...♚d6, 2.g4); **2.♔e3 ♚g4** (2...♚e6, 3.♔e4); **3.♔e4 ♚h4!** (no 3...♚g3, 4.♔f5); **4.♔f3!** (no 4.♔f5? ♚g3); **4...f5** (♚h5, 5.g3 f5, 6.♔f2! y 6...♚g6, 7.♔e3 ó 6...♚g4, 7.♔g2 ♚h5, 8.♔f3 ♚g6, 9.♔e3); **5.♔f2!** (pero no 5.g3+? ♚h3, 6.♔f2 ♚h2!); **5...♚g4, 6.g3 ♚h5** (6...♚h3, 7.♔f3 ♚h2, 8.g4); **7.♔f3! ♚g6, 8.♔e3** y ganan. (Véase 125 y 126b, 1936.).

112



113



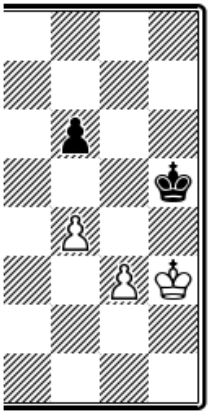
Este procedimiento de ganar conserva su importancia si, por ejemplo, se da la situación ♔e3 de las blancas y ♚f5 de las negras o ♔e4 y ♚g4, teniendo que jugar las negras. Pero en la posición inicial se gana mucho más fácilmente (según Grigóriev) jugando: 1.f5+! ♚d6, 2.♔f4!, etc. (101),

En el ejemplo **114 (Lasker-Ward, 1913)**: 1.g4+ condujo a la victoria debido al error del adversario. La posición es de tablas (108). Algunos opinan y Berger también nos habla de ello, que se puede ganar jugando 1.♔h2 y si 1...♚h6 (o ♚g4), entonces 2.♔g2 ♚g6, 3.♔f2 etcétera, llevando el juego al 112.

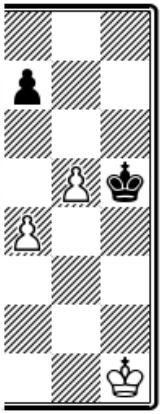
Leyk opina que en caso 1.♔h2 las tablas se hacen evidentes después de 1...f5. Más decidido es el intento **1.♔g2**, pero con una defensa eficaz no da resultado. Leyk no ha dado explicaciones para esta última variante, y lo hacemos ahora nosotros: **1...♚g4!** (las demás jugadas pierden: 1...f5, 2.♔f3; 1...♚g6; 2.♔f2 ♚f5 o ♚f7, 3.♔f3 ♚e6, 4.♔g4 ó 3...♚g6, 4.♔e4); **2.♔h2** (si 2.♔f2, entonces 2...♚h3, 3.♔f3 f5); **2...♚f5!** (ésta es la única jugada: 2...♚f3, 3.♔h3 ó 2...♚h5, 3.♔g1); **3.♔g1** (3.♔g2 ♚g4, 4.♔f2 ♚h3, 5.♔f3 f5); **3...♚e6!** Otra vez la única jugada, pero ahora las negras amenazan 4...f5 y tablas, y en caso de 4.g4 las tablas también son evidentes.

En el **115** los peones ligados están condenados, pero las blancas los sacrifican a fin de desplazar en beneficio propio las casillas clave: 1.g6! fxg6 (si 1...♚xg6, las blancas tienen tiempo de defender el peón "f4"); 2.f5 gxf5, 3.♔g1! y tablas.

114

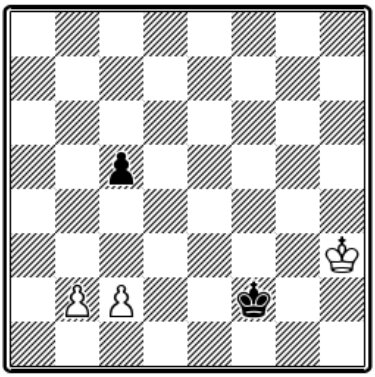


115



El problema de Matison tiene la siguiente distribución:
♔h1, ♙f4, ♙h4, ♚h6, ♟f7, ♟g5
Después de 1.hxg5+! ♚h5, obtenemos la posición representada en el 115. Un complemento del 106 es la siguiente enjundiosa posición que parece tomada de una partida jugada en la práctica.

116



Los peones ligados están amenazados y tarde o temprano será preciso jugar ♙c3, para rechazar el ataque de ♚c2 mediante ♙b4; la réplica ♟c4 no es de temer, ya que después de 1.♔g4, al rey blanco le da tiempo de llegar a "d4". Sin embargo, la jugada inmediata de **1.c3** no sirve, ya que **1...♚f3!, 2.♔h4** (2.♔h2?, incluso pierde después de 2...c4); **2...♚f4**, etc., y tablas. Es evidente que el rey blanco, para evitar que lo «encierren», debe tomar parte del juego, acercándose a los peones.

1.♔g4! ♚e3

¿Conviene seguir ahora 2.♔f5? Las negras amenazan ya con 2...♚d2; a esto le seguirá 3.c3 ♚c2, 4.b4 y aquí es donde se manifiesta el nuevo recurso defensivo de las negras: 4...c4!, es decir, la amenaza de hacer tablas contra dama, gracias al peón de alfil. Para evitarlo, el rey blanco deberá estar lo suficientemente cerca (casilla "c3", véase 85a. Por consiguiente, por ahora, no se debe alejar de la fila cuarta. El peón, sin embargo, se debe avanzar.

2.c3 ♚e4

Se intenta la salvación por otro medio.

3.♔g5 ♚e5

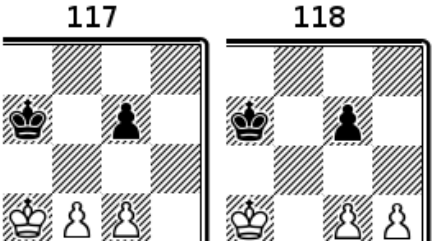
Si 3...♚d3, entonces 4.♔f4! El «paseíto» siguiente de los reyes, favorece a las blancas; disminuye el peligro para los peones ligados, y las blancas, en su plan de ataque al peón negro por la retaguardia, tendrán que «envolver» al rey negro (colocándose a la distancia de jugada de caballo); podrán hacer esta maniobra gracias a los tiempos de reserva de que disponen ♙b3 o ♙c4. El juego que sigue se comprende, aunque cada variante precisa un cálculo exacto.

4.♔g6 ♚e6 5.♔g7!

Aún es temprano para jugar 5.b3 por 5...♚e5, 6.♔f7 c4!

Y se puede seguir :
a) 5...♚e7, 6.c4! ♚e6, 7.♔f8 ♚e5 (7...♚f6, 8.b3); 8.♔e7! ♚d4, 9.b3 ♚c3, 10.♔d6 y ganan.
b) 5...c4, 6.♔g6 (6.♔f8? ♚f6, tablas); 6...♚e5, 7.♔g5 ♚e4, 8.♔f6! ♚d3, 9.♔e5 ♚c2, 10.♔d4 y ganan.
c) 5...♚f5, 6.♔f8! (no se puede jugar de otro modo: 6.♔f7 c4, si 6.c4 ♚e4, si 6.♔g8 ♚f6!); 6...c4 (ó 6...♚e6, 7.c4, lo

mismo que en la variante **a**); 7.♔f7! ♚e5, 8.♔e7 y ganan.
Como ven los lectores, se trata de unas maniobras complejas en casi todo el tablero.
El **117** se parece al 90, pero es aún más favorable para las blancas. 1...♚d7, además de la réplica normal 2.♔d5, cabe también 2.f6 ♚e8, 3.fxg7 ♚f7, 4.g8=♕+ ♚xg8 y 5.♔f6.



El resultado no cambia si trasladamos la posición hacia abajo, a cualquiera de las filas.

Es muy interesante la posición del **118**. La salida en este caso, no tiene importancia, ya que las negras, igual si salen que si responden, deberán jugar lo mismo; por ejemplo: **1.♔d5 ♚f7** (1...♚d7?, 2.h6), después de **2.♔d6 ♚f8, 3.♔e6** se consiguen tablas con **3...♚e8!,**

4.♔f5 ♚f7!

Sería erróneo, por una aparente analogía con el ejemplo 96, meter el rey en la esquina antes de la jugada ♙g6, por ejemplo: 3...♚g8?, 4.♔e7 ♚h7 5.♔f8

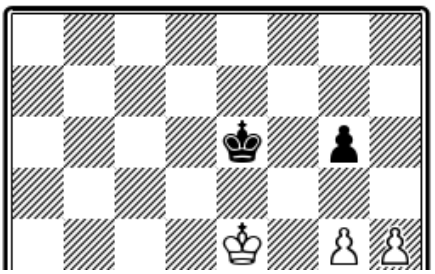
No es una solución jugar 4...♚h8, ya que 5.♔f7 ♚h7, 6.h6! (ó g6+!).

Se puede también 5.♔f7 ♚h8, pero en vez de 6.h6? ♚h7, se debe jugar 6.♔g6! ♚g8, 7.h6 ♚h8, 8.hxg7+ ♚g8, 9.♔h6 (7...gxh6, 8.♔xh6 ♚h8, 9.h6) y ganan.
Si en el 118 colocamos el rey blanco en g4 y el negro en h7 **(118a).**
♔g4, ♙g5, ♙h5, ♚h7, ♟g7
Las negras, moviendo, consiguen hacer tablas, mediante 1...♚g8! Jugando primero las blancas, las negras pierden: **1.♔f5 ♚g8** (en este caso ♟g6+ no implica tablas, ya que le sigue 2.♔f6 gxh5, 3.♔f7); **2. ♔g6 ♚h8, 3.♔f7!** (no 3.h6?, a causa de 3...♚g8! y tablas); **3...♚h7, 4.h6 g6, 5.♔f6** y ganan.

En la posición **118b, Pospishil, 1955**,
♔g3, ♙g5, ♙h5, ♚e5, ♟g7
Las blancas no pueden ganar: **1.♔h4 ♚e6!** (no 1...♚f5?, en vista de que 2.g6 ♚f6, 3.♔g4 y ganan); **2.g6 ♚f5** y tablas; o bien: **1.♔g4 ♚e6, 2.g6 ♚f6!, 3.♔f4 ♚e7, 4.♔g5 ♚f8, 5.h6 ♚g8** y tablas. Se explica porque después de ♙g6 las casillas "g4" y "f6", así como las de "h4" y "f5", están conjugadas (debido a la amenaza de ♙h6.
El conservar la oposición salva a las negras en situaciones semejantes, pero trasladadas a una o varias filas más abajo **(119)**. Como las blancas tienen un tiempo de reserva, ♙g5, las casillas clave, en este caso, son "d5", "e5" y "f5". (Por eso estando el rey blanco en "d5" y "e5", con el rey negro en la séptima fila, las negras pierden). La solución para ellas es conservar la oposición en las columnas de rey y de dama: **1.♔d4 ♚d6,** Si 1.♔f4 entonces 1...♚f6, defendiendo de la invasión del rey blanco en el escaque "g5". Pero, cómo jugar en respuesta a 2.♔f3?, no sirve 2...♚e6? a causa de 3.♔e4 ó 2...♚e7?, por 3.♔e3! y la oposición está

en manos de las blancas. La única jugada es 2...♚f7! En la columna del alfil no es obligatorio mantener la oposición por la existencia de casillas criticas; si 3.♔g3, se puede replicar 3...♚f6, ya que no se consigue nada con 4.♔f4, por 4...g5+. En la columna del alfil, el rey negro encuentra refugio cuando le amenaza la pérdida de la oposición, por ejemplo: 3.♔e3 ♚e7, 4.♔f3 ♚f7!

119



Una vez aclarado esto, se comprenderá fácilmente el juego en el 119a. En este ejemplo, dicho sea de paso, se manifiesta un nuevo recurso defensivo de la parte más débil, estando los peones blancos tanto en la fila tercera como en la segunda.

119a. Grigóriev, 1936.

♔b1, ♙g3, ♙h3, ♚b7, ♟g5

(con cambio de colores); tablas saliendo las negras. Debido a la amenaza ♙h4, las negras deben entrar en el cuadrado del peón de torre; es decir, ir hacia la columna del alfil de dama, pero jueguen como jueguen la oposición sigue en poder de las blancas.

Hay que buscar la salvación en la columna del alfil de rey.

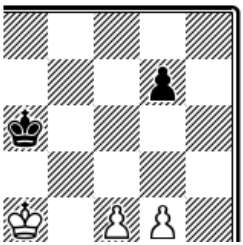
1...♚c7, 2.♔c1 (después de ♚c6! la oposición habría pasado a manos de las negras); **2...♚d7, 3.♔d1 ♚e7, 4.♔e1** (las blancas siguen sin poder iniciar la maniobra envolvente; por ejemplo: 4.♔c2 ♚e6!, 5.♔c3 ♚e5, 8.♔d3 ♚d5 y tablas); **4...♚f6** (ahora 5.♔f2 ♚f5, nos habría llevado a tablas evidentes, y por eso las blancas inician una peligrosa maniobra envolvente); **5.♔d2** (al parecer, las negras se encuentran en un callejón sin salida, todas las jugadas del rey pierden); **5...g4!** He aquí la salvación. Después de **6.h4 ♚e6!**, las negras consiguen la posición del 82 (el peón de torre no ha cruzado el centro del tablero) y para hacer tablas basta que el rey negro se pasee por las casillas "d6" y "e6", mientras que el rey blanco permanece en la segunda fila. La parte más fuerte puede confiar más en la victoria si los peones no están en contacto inmediato y, sobre todo, si el rey se encuentra delante de los peones ligados.

En el **120** no gana 1.g5? por 1...g6. Es curioso que Capablanca, en la primera edición inglesa de «Ajedrez fundamental», afirmaba (más tarde rectificó) que 1.f5 tampoco gana por ♟g6 (dejaba el desarrollo de la variante para el lector). En relación con eso presentaba la solución: **1.♔e4 ♚e6, 2.f5+ ♚f6, 3.♔f4**, etc. Sin embargo, precisamente gana antes 1.f5, si 1...g6, sigue 2.fxg6 ♚e7 (ó 2...♚e6, 3.g5! ♚e7, 4.♔e5 ♚e8, 5.♔e6 ♚f8, 6.♔f6 ♚g8, 7.g7 ♚h7, 8.g8=♕+!, saliendo 2...♚e7, las negras impulsan a su adversario a que avance prematuramente el peón rezagado: 3.g5? ♚f8, 4.♔e5 ♚g7, 5.♔f5 ♚g8, 6.♔f6 ♚f8, o ♚h8 y tablas); 3.♔e5! y ganan, lo mismo que en la variante arriba indicada.

En el **121** todas las jugadas, a excepción de 1.♔h5?, conducen al mate, como se

deduce de las observaciones para los números 118 y 118a.

120



121

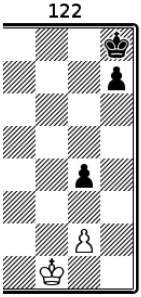
En los ejemplos **122** y **123** los peones ligados son más débiles por la posición retrasada de su propio rey.

122. 1.♔f2 ♚g7, 2.♔g3 h5, 3.♔h4 ♚g6, 4.g3! y ahora 4...♚h6 tablas.

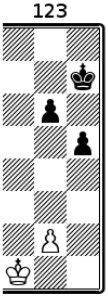
El **123** tiene gran importancia teórica. **1.♔f2 ♚h6** (1...♚g7, 2.g4 h4, 3.g5; ó si 1...g5, 2.g3); **2.♔g3 ♚g5, 3.♔h3! ♚f5** (ó 3...♚f4, 4.♔h4 ♚f5, 5.g3! y tablas, según Sacconi, 1924, véase 124); **4.♔h4! ♚f4, 5.g4! hxg4** y tablas.

Esta posición, objeto de numerosas discusiones en el pasado, fue solucionada

122



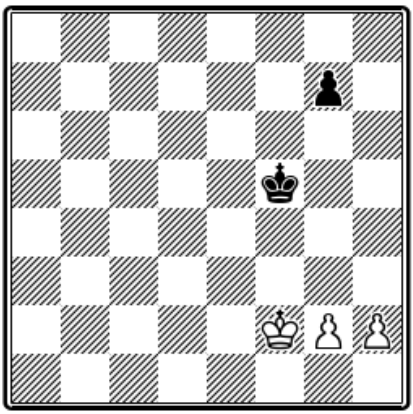
123



correctamente a los ochenta años de haber sido publicada.

En contra de la opinión de Lasa (que la propuso en 1843), Berger (1922) y Fine (1941), las blancas no pueden ganar siendo mano las negras.

124



La demostración que hacen de la victoria de las blancas siendo mano, carece de solidez y necesita de algunas correcciones. Berger demostraba erróneamente la victoria, jugando las blancas mediante: **1.♔g3 ♚g5, 2.h3 ♚h5, 3.♔f3 ♚h4** (o antes. 3...♚g5, 4.♔e4 ♚h4); **4.♔f4**, continuando las negras **4...g5+?** ó 4...♚h5?, con lo cual pierden. Sin embargo, como ha indicado Sacconi en 1924, 4...g6, asegura el empate.

Chéron (1952), teniendo en cuenta el 123, precisó la solución para el ejemplo **124: 1.♔g3 ♚g5, 2.h4+! ♚h5** (ó 2...♚f5, 3.♔f3 g6, 4.g3); **3.♔h3 g6, 4.g3! g5, 5.g4+** y ganan.

Es muy instructiva, aunque más larga, la solución dada por Sacconi (1924); **1.♔f3 ♚g5** (1...g6, 2.h4 ó 1...g5, 2.g4+, reduciendo el juego al 98, pero es más sencillo, naturalmente, 2.♔g3 y 3.h4); **2.♔e4 ♚g4, 3.♔e5 ♚g5, 4.♔e6 ♚g6, 5.♔e7 ♚h7, 6.♔f7 ♚h6, 7.g4 ♚h7** (7...♚g5,

8.h3 ♔h6, 9.h4); **8.g5 ♚h8, 9.♔g6** y ganan. (Véanse las observaciones al 86a; en este caso, después de 9...♔g8, el rey pasa a la casilla que le conviene para jugar, "h4-h3", y por ello el peón debe pasar a un escaque de otro color: 10.h4!)

Complicado es el juego saliendo las negras. La variante principal de la solución que damos más abajo se ha hecho partiendo de un análisis de Grigoriev que no ha sido publicado.

1...♚f4!

Después de esa jugada el rey blanco no consigue ponerse delante de los peones.

2.♔e2

Si 2.g3+, para hacer tablas basta cualquier jugada del rey en casilla blanca, por ejemplo: 2...♔f5, 3.♔f3 ♔g5, lo mismo que en la variante principal ó 3.h4 g5, 4.h5 g4 ó 3.h3 g5, 4.♔e3 ♔e5 (también 4...g4) 5.h4 y lo mismo que 119) y tablas. Lo más sencillo de todo es la réplica 3...♔g4!

2...♚e4! 3.g3 ♚f5!

Berger y Fine continúan 3...g5?, que pierde en seguida por 4.h3. También pierde 3...g6, ya que 4.h4 ♔e5 (4...♔f5, 5.♔f3 g5, 6.g4+) (ó 5...♔e5, 6.♔g4 y 7.h5); 5.♔e3 g5, 6.h5 ♔f5 (6...g4, 7.h6); 7.g4+ ♔e5, 8.♔d3 (esto es más sencillo que 8.♔f3 ♔f6).

4.♔f3

Es evidentemente débil 4.h4 ♔g4, 5.♔f2, por 5...g5 y la continuación, ♙h3 nos conduce, con cambio de jugadas y pérdida de tiempo, a la variante principal después de 4.h3 4...♔e4 o ♔e6 (no 4...g5?, 5.♔d3!) y no 4...g6?, 5.♔e3!); 5.♔f2 (ó 5.h4 ♔f5, 6.♔f3 g6!, 7.g4+ ♔f6!, 119); 5...♔f5, 6.♔e3 (6.♔f3 g5!); 6...♔e5, 7.♔f3 ♔f5, 8.g4+ ♔g5!

4...♚g5!

Pero no 4...g6?, 5.h4 y no 4...g5?, 5.g4+ (98).

5.h3

Si 5.h4+, juega 5...♔h5, ♔f4 g6, lo mismo que en el 123 y a 5.g4 sigue 5...♔h4 y tablas.

5...♚f5!

Chéron continúa 6.h4 g6! (Sacconi analiza tan sólo 6...♔g6? y 6...g5?); 7.g4+ ♔f6! y tablas (119). A este mismo final nos lleva 6.g4+ ♔g5, 7.♔g3 g6!, 8.h4+ ♔f6! El análisis hecho por Grigóriev pone a las negras ante una nueva prueba.

6.♔e3 ♚e5 7.♔d3 ♚d5!

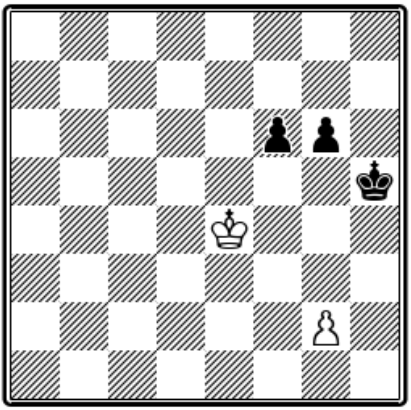
¿Cómo se interpreta este signo de admiración, puesto por Grigóriev sin aclaración alguna? Se comprende que a 7...g5, gana 8.♔e3; pero si las negras dejan en reserva un tiempo, jugando 7...g6, las blancas consiguen lo mismo con la réplica sutil y nada fácil de 8.♔e2!!, siguiendo luego así: (8...♔e4, 9.h4); (8...♔f5, 9.♔e3); (8...♔e6 o ♔f6; 9.♔f3) y ganan.
8.h4 ♚e5 9.♔e3 ♚f5 10.♔f3 g6! 11.g4+ ♚f6!y tablas, como en el ejemplo 119.

Los 125 y 126 nos ofrecen un ejemplo de maniobra complicada.

Salva a las blancas el ataque a los peones ligados por el flanco y la retaguardia **(125)**.

1.♔d5 ♚g4 2.♔e6! f5 3.♔f6 g5 4.♔e5! f4.
Las negras han avanzado al máximo sus peones, pero la continuación no se presenta fácil: no pueden capturar el peón "g2" sin perder los suyos, ni cambiar el peón "f4" por el "g2" sin perder el "g5".

125



5.♔f6! ♚h4 6.♔f5!

Esta posición de los reyes es muy interesante: el que la ha conseguido con su jugada, coloca al adversario en posición de zugzwang.
6...♚h5 7.♔e5!
Otra vez jugada única. Si 7.♔e4? entonces 7...♚g4 y 8...f3. En cambio, ahora a 7...♔g4, seguirá 8.♔f6 ♚h4, 9.♔f5! ♚h5, 10.♔e5! y tablas.
No cambia nada si las negras, después de 1.♔d5, juegan con mayor reserva, procurando con sus maniobras desplazar al rey blanco de las casillas conjugadas; por ejemplo: 1...♚g5 (1...♚h6, 2.♔e6 f5, 3.g3! ó 2...♚g7, 3.g4! g5, 4.♔e7 ♚g6); 2.♔e6 f5, 3.♔f7 f4, 4.♔e6! ♚g4, 5.♔f6 ♚h5, 6.♔e6! (no 6.♔e5? g5!); 6...♚g4, 7.♔f6 g5, 8.♔g6! ♚h4, 9.♔f5! y tablas.
1...♚g5, 2.♔e6 f5, 3.♔f7 ♚h5, 4.♔f6 ♚h6, 5.♔e6! ♚g5, 6.♔e5 ♚g4, 7.♔f6 ♚h5 (7...g5, 8.♔e5); 8.g3! y tablas. Si 1.♔d5 ♚g4, 2.♔e6! ♚g5, entonces 3.g3! 3...f5, 4.♔f7! ♚h5, 5.♔f6! ♚h6, 6.♔e6! y tablas.

Es preciso darse clara cuenta de que si las negras, en el ejemplo 125, no pueden ganar, se debe únicamente a que no disponen de una columna más para poder maniobrar libremente (a la derecha de la columna de torre). Una explicación de ello lo tenemos en los ejemplos 125a y **125b.**

125a. Spielmann-Rubinstein. San Petersburgo, 1909.
♔g6, ♙f2, ♚e5, ♟f6, ♟g4
En esta posición las blancas abandonaron. Rabinovich en 1938, la siguiente variante: 1.♔h6! f5, 2.♔h5! ♚d4!! (esta es una jugada que las negras, en el ejemplo 125, no han tenido); 3.♔h4 (ó 3.♔g5 ♚e4!); 3...♔d3!, 4.♔g3 ó ♔g5 ♚e2 ó ♚e4 y ganan.

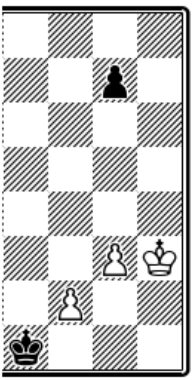
125b. Halberstadt, 1936.
♔g7, ♙c5, ♙d3, ♚b3, ♟d7
Ganan blancas: **1.♔f6 ♚b4** (1...♚c3, 2.♔e7 ♚d4, 3.♔d6); **2.d4 ♚b5** (2...♚c4, 3.♔e5!); **3.♔f5**! (no 3.♔e5? ó 3.♔e7? por 3...♚c6, 4.♔e4 d6 ó 4.♔f6 ♚d5!); **3...♚b4, 4.♔e4! ♚c4** (4...♚b5, 5.♔d5); **5.♔e5** y ganan.

En el **126** no se consigue nada jugando 1.f4 ó 1.f3 después de 1...♚f2. (Esto se deduce claramente del ejemplo 125).

Para ganar, las blancas tienen que recurrir al distanciamiento del rey negro.

1.♔g2! ♚e2

126



127

De ninguna manera se debe permitir que el rey negro pase a "e3". por ejemplo: 2.f4? ♚e3, 3.♔h3 g6! ó 2.f3? ♚e3, 3.g4 g6!, 4.♔g3 g5 y tablas.

2.g4! ♚d3 3.♔f3!

Otras jugadas conducen a tablas; por ejemplo; 3.♔h3 ♚e4, 4.♔g3 g5 ó 3.f4 ♚e4, 4.♔g3 g6!, ó 3.♔g3 ♚e4!, 4.f3+ ♚e5, 5.f4+ ♚e4, 6.g5 (si 6.f5 entonces 6...♚e5, 7.♔h4 ♚e4!); 6...♚f5, 7.♔f3 ♚e6, etc.

3...g5 4.♔g2

No 4.♔g3?, por 4...♚e4, 5.f3+ ♚e3 (♚e5) y tablas.

4...♚d4

Si 4...♚e4, entonces 5.♔g3 ♚e5 (ó 6.f4); 6.♔f3 ♚d4, 7.♔e2 ♚e4, 8.f3+ ♚d4, 9.♔d2 ♚d5, 10.♔d3 y ganan. En cambio, ahora nada consiguen las blancas con 5.♔f3 ♚d3, ni 5.♔g3 ♚e4, ni tampoco con 5.♔h3 ♚e5, 6.♔g3 ♚e4.

5.♔f1! ♚e5

A 5...♚d3, seguirá 6.f4

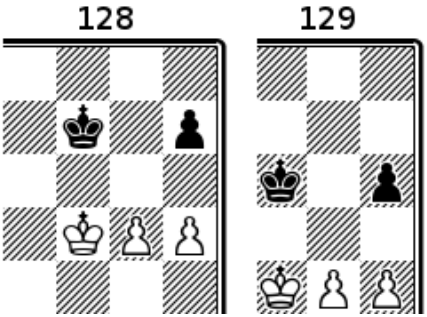
6.♔e2 ♚e4

Si 6...♚f4 o ♚d4, entonces 7.f3.

7.f3+ y ganan.

Una obra de arte analítica! Ingenioso es el ejemplo **127**. **1.b3!** (es preciso prevenir la amenaza del ♟b4, pero para eso no sirve 1.b4?, ya que 1...♚a6! y tablas); **1...♚a5** (1...♚a6, 2.b4! ♚b6, 3.♔b8 y ganan); **2.♔b8!** (no 2.b4+? ♚a6, y no 2.♔b7? b4, 3.c4 y tablas); **2...b4** (ó 2...♚b6, 3.b4); **3.c4 ♚b6, 4.♔c8 ♚c6, 5.♔d8 ♚d6, 6.♔e8 ♚e6, 7.♔f8 ♚f6, 8.♔g8 ♚g6, 9.♔h8 ♚f6** (9...♚h6, 10.c5); **10.♔h7 ♚f7, 11.♔h6 ♚f6, 12.♔h5 ♚f5, 13.♔h4 ♚f4, 14.♔h3 ♚f5,** (14...♚f3, 15.c5); **15.♔g3 ♚g5, 16.♔f3 ♚f5, 17.♔e3 ♚e5, 18.♔d3** y ganan. El itinerario del rey es de lo más curioso, habiendo suscitado no pocas imitaciones.
Si la parte débil tiene un peón de *torre*, el número de partidas con resultado nulo aumenta considerablemente. Estos finales suelen darse con frecuencia en la práctica y merecen por ello una atención particular.

En el **128** no tiene importancia si está el negro en "f7" o en "g7". Siendo mano, las negras juegan 1...h6, 2.g6+ ♚g7 (77), pero pueden seguir también 1...♚g7, 2.♔e6 ♚h8, 3.♔f7 h6 ó 2...♚g8, 3.♔f6 ♚h8, 4.g6 ♚g8! y tablas. Saliendo las blancas, la jugada 1.h6 nos lleva al 91.

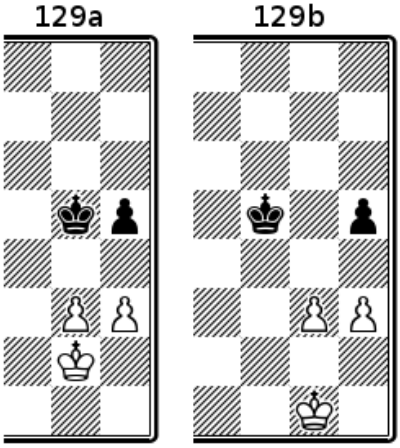


En el **129** no salva a las negras la 1...h5 (76), ni 1...♚e6, 2.♔e4 ♚f6, 3.♔d5 ♚g6, 4.♔e6 ♚g7, 5.♔f5 ♚f7, 6.h5 y ganan. Siendo mano las blancas, 1.h5 nos lleva a tablas (93).

Si los reyes no están aún todo lo cerca posible, como ocurre en el 129, las maniobras se efectúan a base de la oposición corriente (véase 324).

En el **129a**, al ocupar el rey blanco la columna del alfil, las negras se salvan tomando en ella la oposición. Si son mano las negras, se consiguen tablas jugando 1...♚g6!

En el ejemplo **129b** se consigue ganar mediante 1.♔f1! Saliendo las negras, se consiguen tablas jugando 1...♚g6 ó ♚e6. El resultado de la partida no varía si trasladamos la posición 129 a la fila inferior. Pero si la desplazamos dos filas más abajo (130), el resultado volverá a ser nulo, independientemente de la salida; por ejemplo: 1...♚e4 (no 1...h3?, 2.g3+ ♚g4, 3.♔e3 ♚g5, 4.♔d4! y ganan); 2.♔e2 ♚f4, 3.♔d3 h3!, 4.g3+ ♚f3.



Así pues, en las posiciones estudiadas (128-130), las tablas son inevitables si el peón negro o los peones blancos no se han movido; en las situaciones intermedias, el resultado depende del dominio de la oposición.

Con otra distribución de los reyes, el resultado del juego puede ser distinto. Por ejemplo, si en el **130** el rey negro está en "g4", las blancas ganan si son mano.

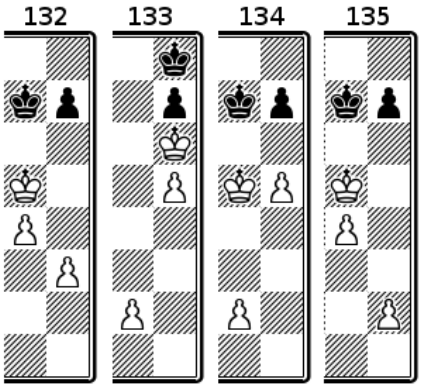
El ejemplo **131** reproduce una situación curiosa. Si salen blancas, con 1.g6, la partida acaba en tablas; pero si juegan las negras, después de 1...♚h8, gana 2.g6. Se trata de una posición de zugzwang en la cual a ninguna de las partes les conviene ser mano. La misma posición existe estando el rey negro en "h8" y el peón blanco en "g4" en vez de "g5". Resulta que cuando *los peones ligados* están en escaque de *diferente color*, también los *reyes* deben ocupar casillas de *color diferente*; y si los *peones ligados* ocupan casillas del *mismo* color, también los reyes deben ocupar casillas del mismo color. Esta observación, hecha por Bird en 1936, facilita los cálculos previos.

En el ejemplo **132** el resultado es nulo, independientemente de la salida. Los peones ligados están en casillas del mismo color; por eso se hacen tablas jugando 1...♚g8!, 2.♔h6 ♚h8! Si 1.h4 se debe jugar 1...♚h8 (♚f8)!; 2.♔h6 ♚g8! Dominando libremente los escaques "g8" y "h8", las negras no pueden perder, por muchas maniobras que hagan las blancas.

En cambio, en el ejemplo **133**, donde el peón "g2" no se ha movido aún, las blancas pueden siempre inclinar el platillo de la balanza a su favor: les conviene empezar: 1.g4! (el mismo color); si son mano las negras, a 1...♚g8, seguirá 2.g3! color diferente.

Esta *«regla del color»* permite enjuiciar rápidamente la posición. Las posiciones de los ejemplos **134** y **135** son una excepción del 133; en ellas las blancas no pueden ganar, a pesar de no haber movido todavía un peón.

En el **134**, las blancas no pueden colocar su rey en "h6" sin haber movido previamente su peón "g2", pero si lo hacen perderán toda su ventaja y harán tablas, lo mismo que en el 132. A 1.♔f5, consigue tablas cualquier jugada de rey, menos 1...♚h6?, por 2.♔g4 ♚g7, 3.♔g5 y les toca jugar a las negras.

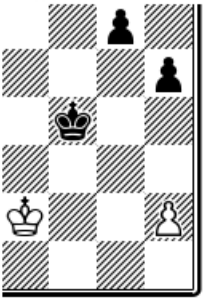


En el **135**, uno de los peones está demasiado avanzado y las blancas no tienen tiempos de reserva. Si 1.♔h5 viene 1...h6! y tablas.

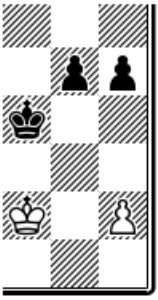
La posición **136** resultó en la partida **Marshall-Schlechter, 1911.**
Se ve fácilmente que en caso de 1...♚g4, 2.♔f2 ♚h3, 3.♔g1, a las blancas no les da tiempo de ocupar con el rey la casilla conjugada (por el color) "h1" y pierden. Pero en vez de eso se jugó 1...♚e4?, 2.♔f2 ♚d3 (el rodeo es inútil en este caso); 3.♔f3 g5, 4.♔f2 ♚e4, 5.♔e2 ♚f4, 6.♔f2 (véase 137); ♚g4, 7.♔g2 h4, 8.h3+ y tablas.

Saliendo las negras, en el **137**, como hemos visto ya, no pueden ganar, pero tampoco ganan las blancas en el caso de ser mano: **1.♔g2 ♚g4, 2.♔h1** (se puede 2.♔f2 ó 2.♔f1); **2...♚f3** (2...♚h3, 3.♔g1, 132); **3.♔g1 g4** (ó 3...h4); **4.♔f1!** (4.♔h1? ♚f2, 5.h3 g3 ó 5.h4 ♚g3); **4...h4, 5.♔g1** (ó 5.h3); **5...g3, 6.hxg3 ó 6.h3** y tablas. Así pues, a la parte más fuerte no le ayuda siquiera que el rey esté delante de los peones.

136



137



Los ejemplos que damos a continuación ilustran ampliamente las maniobras de los reyes en las diversas peculiaridades de la posición.

En el ejemplo **138**, muy importante desde el punto de vista teórico, las blancas consiguen el triunfo, pero sólo si son mano (véase también el 357a).
Ante todo se debe procurar que el rey negro no pase a "g6" antes de tiempo por ejemplo: 1.g4? ♚g6, 2.♔g3 h5, ó 1.♔g4? ♚g6, 2.♔f4 ♚f6, 3.g4 ♚g6, 4. h4 ♚f6 y tablas.

1.♔h5! ♚g7 2.h4! ♚h7

Las blancas han terminado su preparación.

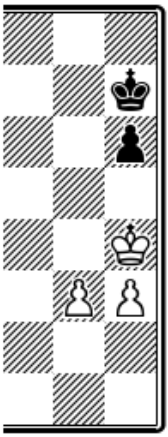
3.♔g4! ♚g6

Al parecer, gana ahora 4.♔f4 ♚f6, 5.g4, igual que en el 129; pero a 4.♔f4?, sigue 4...♚h5! y ya no se puede 5.♔f5, por conducir a rey ahogado, y si 5.♔f3, entonces 5...♚g6, 6.♔e4 ♚f6, 7.g4 ♚e6, y tablas. La situación de zugzwang que se origina después de 4...♚h5!, condiciona el juego siguiente:

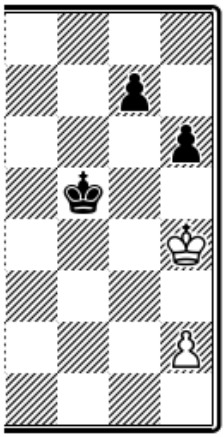
4.♔f3! ♚f5

ó 4...♚h5; 5.♔f4 (ahora son las negras quienes están en zugzwang); 5...♚g6, 6.♔e5! ♚h5, 7.♔f6! y ganan. No sirve de nada 4...h5 ó 4...♚f6, por 5.♔e4 ó 4...♚f7, debido a 5.g4 ♚e7, 6.♔e3 ♚f7, 7.♔d4 ó 4...♚g7 en vista de 5.♔f4! (no 5.g4? ♚f7! y no 5.♔e4? ♚f6!); 5...♚f6, 6.g4 ♚e6, 7.♔e4.

138



139



5.g4+ ♚e5 6.♔e3, y las blancas ganan, por ejemplo: 6...♚d5, 7.♔f4 ♚e6, 8.♔e4 ♚f6, 9.♔d5 ♚e7, 10.♔e5 ♚f7, 11.♔f5 ♚g7, 12.♔e6. Al llegar aquí, Grigóriev, en su deseo de llevar el problema a una posición teóricamente interesante, con las máximas dificultades para las blancas, cometió una inexactitud: 12...♚g6 (con el propósito de 13.♔e7 h5), sin darse cuenta de la réplica 13.h5+ (13...♚g5, 14.♔f7). Sin embargo, la posición que aspiraba se consigue con un sencillo cambio de jugadas: 12...h5!, 13.g5 ♚g6. Ahora las jugadas 14.♔e7 ♚g7 ó 14.♔e5 ♚f7!, 15.♔f5 ♚g7, 16.♔e6 ♚g6 no conducen más que a una pérdida de tiempo. Lo

correcto es 14.♔d6!, ya que las jugadas precisas para conservar la oposición 14...♚f6 o ♚h6 son imposibles. (Véase 76a).
El análisis hecho por Grigóriev precisa ciertas observaciones complementarias. Las negras no pierden porque su peón esté debilitado por el avance a "h6", como puede parecer a primera vista. La causa radica en la desafortunada posición del rey en "h7". Si el rey estuviese en "g7" habrían sido tablas. Por ejemplo: 1.♔h5 ♚h7, 2.h4 ♚g7, 3.♔g4 ♚f6! (en eso estriba todo: 3...♚g6? pierde, ya que 4.♔f3!). Ahora a 4.♔f3 sigue 4...♚g6! y si 4.♔f4 se puede jugar 4...♚e6 y 4...h5. De esta manera, las negras, en el ejemplo 138, hacen tablas si son mano jugando 1...♚g7!
La misma idea, pero en distinta posición, inspira el numero **139.**

1.♔h5

Claro que no 1.h3? ó 1.♔h3?, ya que 1...♚f4. y no 1.♔g3?, por 1...♚g5, 2.♔f3 ♚h4 y se pasa a la posición 133. Para el estudio teórico de estos finales tiene importancia que a 1.♔h3, también gana 1...♚g5, 2.♔g3 h5!, por ejemplo: 3.♔f3 ♚h4, ó 3.♔h3 h4, 4.♔g2 ♚g4 ó 3.h3 ♚f5, 4.♔h4 (4.♔f3 g5); 4...g6 (el mismo zugzwang que en el 138); 5.♔g3 ♚e4, etc.

1...♚f6.

No gana 1...♚f4, 2.♔g6 ♚f3, 3.♔xg7 h5, por la maniobra de rodeo 4.♔f6 h4, 5.♔e5 ♚g2, 6.♔f4 ♚h3, 7.♔g5 ♚xh2, 8.♔xh4.

2.h4! ♚f7

A diferencia del 138, es la parte débil quien utiliza las ventajas del zugzwang. Conduce a tablas lo mismo: 2...♚e7, 3.♔g6 ♚f8, 4.h5, que 2...♚e5, 3.♔g6 ♚f4, 4.♔xg7 h5, 5.♔f6!, etc.

3.♔g4 ♚e6

ó 3...g6, 4.♔f3!

4.♔f4

Pero no 4.♔h5? ♚f6, 5.♔g4 ♚e5 y ganan.

4...g6 5.♔e4, Y tablas.

La posición **140 (Lolli, 1763)** suscitaba, al principio, lo mismo que la 124, apreciaciones contradictorias.

Saliendo las negras, las tablas son sencillas: **1...♚f4, 2.g3+** (2.h3 h6!, 3.g3+ ♚f5, 4.♔f3 h5); **2...♚g4, 3.♔g2 h5, 4.h3+ ♚g5!, 5.♔f3** (5.h4+ ♚g6!); **5...♚f5**.
Se tardó en hallar una defensa correcta saliendo las blancas : **1.♔f3** (1.♔g3 ♚g5, 2.h4+ ♚f5 ó 2.h3 h5!); **1...h5!** (Reichhelrn, 1873); **2.♔e3** (2.♔g3 ♚g5, 2.h3 h4, 2.h4 ♚e5, 3.g3 ♚f5); **2...♚e5, 3.g3 ♚f5, 4. h3 ♚e5**, etc.
Las blancas tendrían probabilidad de ganar si hubieran conseguido ocupar con el rey la casilla "h6" (131) o atacar el peón "h7" por la retaguardia.
La posición **141** se originó en la 140 en los tiempos en que (por influencia de Lolli y Walker) se consideraba que las negras no debían mover el peón "h7" para su mejor defensa. (1.♔f3 ♚g5, 2.♔e4 ♚g4, 3.♔e5 ♚g5).

140

141

White, con sus análisis, demostró, en 1873, que en esta posición **(141)** se podía ganar.

1.♔e6 ♚g6

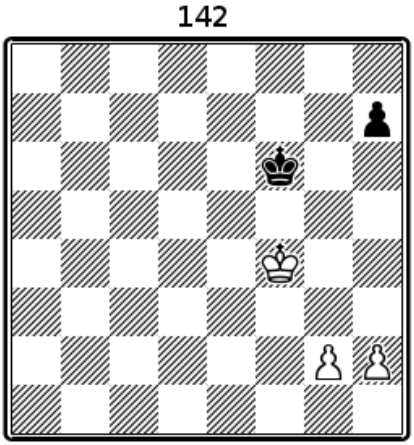
Chéron observó en 1952, que si **1...h5** (a 1...♔ ~ a excepción de g6, sigue 2.♔f6, ó 1...h6, 2.♔f7 h5, 3.h3 h4, 4.♔g7), entonces **2.♔e5!** (pero no 2.♔f7?, por 2...h4! con amenaza de h3, 3.h3 ♔f5! y tablas); **2...♚g4, 3.♔f6 3...h4 y 4.h3+**.

2.h3 ♚g7

ó 2...h6 (2...h5, 3.h4); 3.g3. Si 2...♔g5, entonces 3.♔f7 ♔h6 (3...h5, 4.g3 ♔f5, 5.h4 ♔g4, 6.♔g6); 4.♔f6 ♔h5, 5.♔g7 h6, 6.g3 ♔g5, 7.h4+ ♔h5, 8.♔h7.
3.♔f5 y las blancas ganan; por ejemplo: **3...♚f7, 4.♔g5 ♚g7, 5. h4 ♚f7, 6.♔h6, etc.**, (133).

En este ejemplo las blancas ganan independientemente de la salida. Las jugadas para ganar no son únicas, pero en cada una de las variantes se requiere, en

142

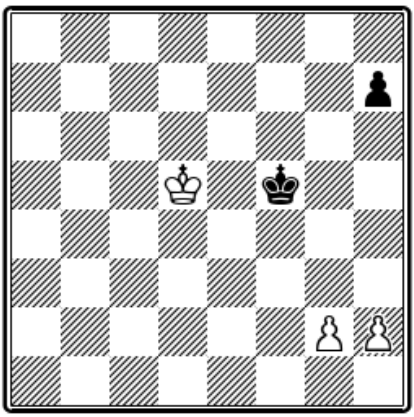


ciertos momentos, una gran precisión, teniendo, además, en cuenta las posiciones anteriormente examinadas (a partir del 128). Teniendo en reserva jugadas de peones (tiempos), a las blancas les conviene dejar, aunque sólo sea un peón, el "g2", por ejemplo, en su sitio (recordando el ejemplo 134) y moverlo únicamente en situaciones francamente victoriosas. Citamos algunas variantes **(142)**. Saliendo las blancas: **1.♔g4 ♚g6, 2.h3 h6, 3.g3 ♚f6, 4.♔f4 ♚g6,** (4...♔e6, 5.h4 ♔f6, 6.g4); **5.♔e5** (también gana 5.g4, pero no 5.h4? ♔h5!, (139); **5...♚h5, 6.♔e6 ♚g5, 7.♔f7 h5, 8.h4+ ♚f5, 9.♔g7 ♚g4, 10.♔g6** y ganan.
Saliendo las negras: **1...♚g6, 2.♔g4** (se puede también: 2.♔e5, llevando el juego al 141); **2...♚h6, 3.♔f5 ♚h5, 4. ♔f6 ♚h6, 5.h4** (5.♔f7 ♔g5, 6.♔g7? h5! y tablas); **5...♚h5, 6.g3 ♚g4** (6...♔h6, 7.♔f7); **7.♔g7 ♚xg3, 8.h5** y las blancas ganan.
Ó 1...h6, a lo cual gana la jugada 2.h3 y la 2.h4; por ejemplo: 2.h3 ♔g6, 3.h4! ♔h5, 4.g3 (139); ó si 2.h4 ♔g6 (2...♔e6, 3.g3! ♔f6, 4.g4); 3.♔g4!! (véase 139, las

observaciones para la primera jugada); 3...♚f6, 4.g3 ♚g6, 5.♔f3, etc. (138).

El ejemplo **143** viene a ser una síntesis de muchas de las ideas que hemos expuesto antes en situaciones de mayor libertad de movimientos del rey negro (en comparación con el 142).

143



1.♔d6

No 1.♔d4? ♚f4 y no 1.h3? ♚f4, 2.♔e6 ♚g3, 3.♔f6 ♚xg2, 4.h4 ♚f3 (¡rodeo!) y tablas.

1...h6

Es inútil 1...♚f6, 2.♔d7 ♚f7, por 3.h3 ♚f8, 4.♔e6 ó 3...♚f6, 4.♔e8 h5, 5.g3 y ganan. Si 1...h5, no se debe jugar 2.♔e7? h4 (con amenaza de ♟h3); 3.h3 ♚e5! y el rey blanco queda al margen del juego, sino 2.♔d5! h4, 3.h3 ♚f4, 4.♔e6 y ganan.

2.h3! ♚f6!

A 2...h5 sigue 3.♔e7 h4, 4.♔f7; si 2...♚f4, entonces 3.♔e6 ♚g3, 4.♔f5! ♚xg2, 5.h4 y ganan (la maniobra envolvente ♚f3 fracasa por culpa del rey blanco en f5).

3.♔d7!

No se gana con 3.g3?, ya que 3...♚f5, 4.♔d5 ♚f6, 5.♔e4 ♚e6 (136); 6.g4 ♚f6, 7.♔f4 ♚g6, 8.h4 ♚f6, ó 4.♔e7 ♚e4, 5.♔f6 ♚f3, 6.h4 ♚xg3, 7.h5 ♚f4! (al rey blanco no le ha dado tiempo de ocupar la casilla "f5").

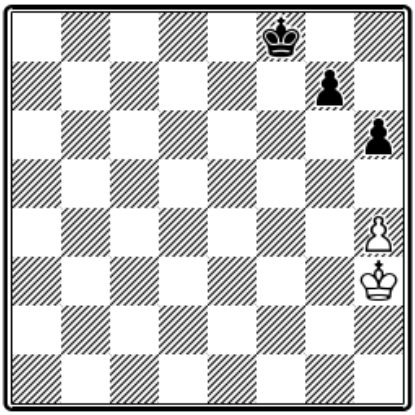
3...♚f7 4.g3 ♚f6

Ó 4...h5, 5.h4 ♚f6, 6.♔d6! ♚f5, 7.♔e7! y ganan (142).
Las blancas deben ahora evitar la 5.♔d6? ♚f5 y tablas (véanse observaciones a la tercera jugada).

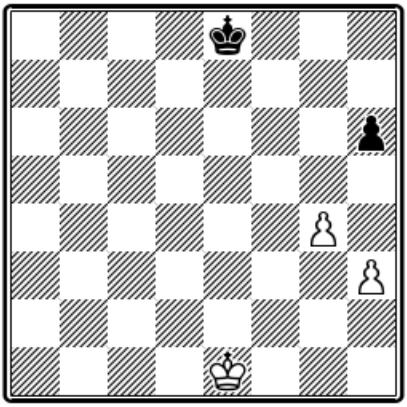
5.♔e8! ♚f5 6.♔f7 ♚e4 7.♔g6 y ganan.

Para poner punto final a esta parte del libro que trata de los peones ligados, nos conviene volver a estudiar posiciones del tipo 138 y 139 — las más complicadas — y examinar los análisis hechos hace tiempo y otros más recientes.
En el **144** las negras tienen un tiempo de reserva ♟g6. Por ello las blancas deben evitar tomar con su rey la oposición en columna, ya que después de ♟g6 queda en zugzwang (la oposición pasa a manos de las negras). Vemos claramente, por lo tanto, la conjugación de las casillas de la línea avanzada (con las casillas críticas "e5", "f5" a donde no se debe permitir que pase el rey negro; véase 7), negras: "e6" ó "g6"; blancas, ♔f4, y también, negras:

144



145



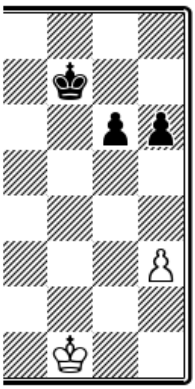
♚f6 y blancas: ♔e4 (¡a distancia de caballo!). Sin embargo, a ♚f6 no se puede replicar ♔g4 (por ♚e5, que les da la victoria). Esta infracción de las reglas de la conjugación se explica por las peculiaridades tácticas propias de dicha estructura de peones que se ha estudiado en el 139 (a ♚f6 se puede replicar ♔h5, ya que la respuesta ♚f5, que habría asegurado el éxito en esta posición desplazada a la izquierda, no se da aquí por el peligro de rey ahogado. En esta situación se manifiesta de nuevo la conjugación de los escaques. Negras: ♚f6. Blancas: ♔h5 y ♚f7 de las negras con ♔g4 de las blancas.

Una vez establecidos esos factores, el juego en el ejemplo **144** se hace muy comprensible: **1.♔g3!** (para a 1...♚f7, replicar 2.♔g4 ♚f6 3.♔h5 y tablas). **1...♚e7, 2.♔f3! ♚f6, 3.♔e4!** ó 1...♚f7, 2.♔g4! ♚f6 (2...♚e6, 3.♔f4 ó 2...♚g6, 3.♔f4 ♚h5, 4.♔g3, 139);

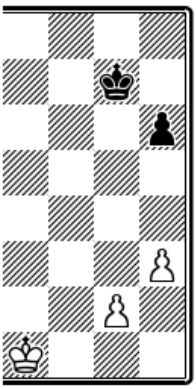
En este ejemplo las blancas disponen también de un tiempo de reserva y de antemano se adivina que las negras procurarán colocar su rey a distancia de caballo del rey blanco. La posición de zugzwang reciproco es la siguiente. Blancas: ♔f4, y negras: ♚g6 (en caso de ♙h4, seguirá ♚f6; pero si en vez de mover el peón, el rey retrocede, entonces las negras juegan ♟h5; y, al revés, si ♟h5, entonces, ♙g5, y a ♔f3 seguirá h5, Si el rey blanco está en "f4" y las negras en "e6", la posición es también de zugzwang. Así pues, hemos visto la equivalencia de las casillas en la primera línea.

En este ejemplo **(145)** pierde a las negras la circunstancia de que no puedan tomar la oposición en ningún momento antes de la jugada ♙h4. Se gana así: 1.♔d2! Si las negras replican 1...♚f7, entonces 2.h4! y quedan las blancas en posición victoriosa, iniciada por la maniobra de rodeo de las blancas, con el propósito de convertir la oposición distante en inmediata. Por ello, el juego se desarrolla del siguiente modo: 1...♚e7 (ó 1...♚d7, 2.♔e3!); 2.♔d3! ♚e6, 3.♔d4! y ganan, va que a 3...♚d6 ó 3...♚f6, sigue 4.h4! (Véase 355a.).

146



147



La distribución de los peones en el **146** es análoga al 138. Las blancas disponen de un tiempo de reserva; las negras, de dos. Si se mueve un peón, se origina una posición ya estudiada, cada una con sus peculiaridades, es decir, con su sistema de casillas críticas y conjugadas.

Como resulta imposible impedir que el rey negro ocupe las casillas "f5" ó "e5", las blancas deberán, en primer lugar, defender sus escaques críticos "e4" y "f4". Estando el rey negro en "f5", parece posible conseguirlo mediante ♔f3 o ♔e3. Sin embargo, no sirve la réplica ♔e3? a ♚f5, ya que las negras, mediante ♟h5, pueden lograr una situación favorable del tipo 144, o mediante ♟g5 la posición estudiada en el 145, ocupando en ambos casos su rey la precisa distancia de caballo. Por ello, la defensa correcta a ♚f5 es tan sólo ♔f3 (toma de oposición): si ♟g5, ♔e3, y si ♟h5, ♙h4 ó ♔e3. Las otras casillas conjugadas de la primera línea son: "e3", "e5" y "g3", "g5"; por consiguiente, las casillas de la retaguardia próxima, "f2", "f6" y "e2", "e6" (para las casillas de la retaguardia lejana no es necesaria la oposición).

Es evidente que se consiguen tablas jugando: **1.♔e1! ♚e7, 2.♔f1!** (se conserva la posibilidad de tomar la oposición en "e2" ó "f2" jugando las negras "e6" ó "f6"); **2...♚f6, 3.♔f2 ♚g5, 4.♔g3 ♚h5**; a esta jugada lo más sencillo es replicar **5.h4!**, pero tampoco pierde 5.♔g2 (no 5.♔h2?., 138). Se comprende que en el 146 las tablas son inevitables saliendo las negras (véase 357a).

En el **147** las posibilidades de las blancas son mas amplias; pueden imponer bien la necesidad de la conjugación «a distancia de caballo», jugando ♙g4, bien la toma de oposición con ♙g3. Pero las negras pueden neutralizar esta jugada con ♟h5.

Por eso, a las negras les conviene jugar «a la oposición» con el fin de poder replicar a ♙g4 con la conjugación a distancia de caballo.

Por ejemplo, saliendo las negras: **1...♚f7, 2.♔f1 ♚e7** (maniobrando en la retaguardia lejana, las negras esperan); **3.♔e2 ♚e6!, 4.♔f3 ♚f5, 5.g3 h5 ó 5.g4+, ♚g5** y tablas.

Pero si salen las blancas, toman inmediatamente la oposición, obligando a las negras, bien a ser las primeras en mover el peón, bien a ceder el paso al rey blanco o a permitir que las blancas pasen a un sistema favorable para ellas de casillas conjugadas.

1.♔e2! (con las casillas criticas en "e4", "f4" y "g4", y la columna principal de alfil, las blancas inician su maniobra envolvente); **1...♚f6, 2.♔f2! ♚g5, 3.♔e3! ♚f5, 4.♔f3 ♚e5** (4...h5, 5.g3; 4...♚g5, 5.♔e4)**; 5.♔g4 ♚f6, 6.♔f4!** (es inútil 6.♔h5, 138; ahora son las blancas quienes se han apoderado de las casillas críticas); **6...♚g6** ó **♚e6, 7.g4** y ganan.

2. PEONES AISLADOS

Si no existe la amenaza de que el peón de la parte débil se convierta en dama, dos peones suelen ganar fácilmente contra uno, cuando ambos son pasados o cuando están lo suficientemente lejos el uno del otro. En último caso, el rey de la parte débil no puede defender simultáneamente su propio peón e impedir el avance del peón contrario. Si el cambio de tino de los peones de la parte fuerte es inevitable, el desenlace del juego, como es natural, depende de las posibilidades que se desprenden del final «rey y peón contra rey». Lo mismo que en la parte anterior, las partidas que insertamos a continuación están sistematizadas según tenga o no un peón pasado la parte fuerte.
Cuando todos los *peones son pasados*, el juego no es complicado, si no hay finales de peón coronado, y si a la superioridad material no se une posición desventajosa. Esto último puede complicar el juego y producir un resultado inesperado. La cercanía de los peones negros y la desfavorable situación del rey negro es la causa de que pierdan en el ejemplo 148 (y en el 148a). La base de este problema es el final de «peón contra peón».

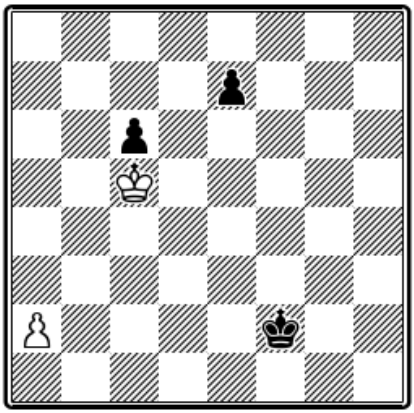
1.♔d4!

A tablas conduce 1.♔xc6? ♚f3, 2.♔d5 ♚f4, etc.

1...c5+

Ahora 1...♚f3 es insuficiente por 2.a4! ♚f4, 3.a5 e5+, 4.♔c3. Sí 1...e5+, entonces 2.♔xe5 (no 2.♔e4? ♚e2, 3.a4 c5, 4.♔xe5 ♚d3 y tablas); 2...♚e3, 3.a4 (3.♔d6? ♚d4); 3...♚d3!, 4.a5! c5, 5.a6 c4, 6.a7 c3, 7.a8=♕ c2, 8.♕d5+! y ganan (véase 9e en el Apéndice).

148



2.♔xc5 ♚g3!

Es inútil 2...e5, 3.♔d5 ♚e3, 4.♔xe5 ♚d3, 5.♔d5 ♚c3, 6.♔c5. Pero ahora, después de 2...♚g3, no se puede jugar 3.♔d4?, por 3...♚f4, 4.a4 e5+, 5.♔c3 e4 (amenazando 6...♚e5); 6.a5 e3!, 7.a6 ♚g3! y tablas.

3.a4! e5 4.a5 e4 5.♔d4!

y las blancas ganan (5...♚f4, 6.a6 e3, 7.♔d3 ♚f3, 8.a7, etc.).

148a. Grigóriev, 1928.
♔e3, ♙g3, ♚a2, ♟c6, ♟e6
Ganan blancas: 1.♔d4! e5+ (ó 1...♚b3, 2.g4 e5+, 3.♔e3! y ganan); 2.♔c3! y ganan.

148b. Herber , 1941.
♔g3, ♙e4, ♙h7, ♚h8, ♟h5
Ganan blancas: 1.♔h4 ♚g7, 2.♔g5 ♚xh7, 3.♔xh5 y ganan.

148 c. Gai, 1942.
♔g1, ♙c5, ♚e8, ♟c4, ♟f6
Tablas: 1.♔f2 ♚d7, 2.♔e3 ♚c6, 3.♔d4 c3!, 4.♔d3! ♚d5, 5.♔c2! ♚c6, 6.♔d3 c2, 7.♔xc2 ♚xc5, 8.♔c3 y tablas.

148d. Guliaiev, 1930.
♔a8, ♙a6, ♙c2, ♚c8, ♟h7
Tablas: 1.a7 h5, 2.c3! ó 1...h6, 2.c3! (El problema 74d, de Grigóriev, nos presenta una posición muy parecida, pero con una idea distinta.)

148e. Sevitov, 1937.
♔a8, ♙a2, ♙f6, ♚h8, ♟h7
Ganan blancas. 1.♔b7 h5, 2.♔c6 ♚g8, 3.♔d5 ♚f7, 4.h4 y ganan.

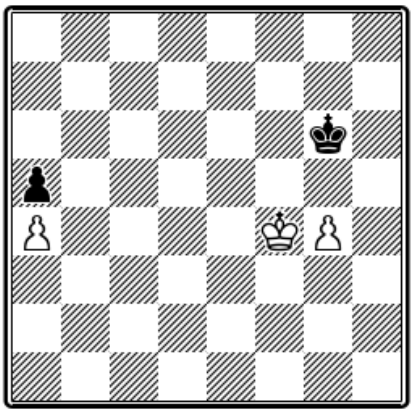
Cuando la parte más fuerte sólo tiene un peón pasado, la situación de peones suele ser la siguiente: los peones blancos y los negros se encuentran en la misma columna y, con frecuencia, se bloquean mutuamente.

Hay también, como es natural, posiciones en donde los peones ocupan columnas vecinas, y en este caso el resultado del juego se determina por la posibilidad y la conveniencia del cambio. La teoría no ha prestado casi ninguna atención a estos finales.
Citamos a continuación casi los únicos ejemplos aparecidos en las publicaciones teóricas:

♔d3, ♙c4, ♙f4, ♚e6, ♟d6
Ganan blancas, independientemente de la salida. La tentativa del cambio 1...d5 se impide jugando 2.c5.

Alekhine-Reti, Viena, 1922.
♔g4, ♙a2, ♙h5, ♚f7, ♟b4
Tablas, saliendo las negras: ♚g7, si las blancas intentan capturar el peón "b4", el rey negro, después de comer el peón "h5", llega oportunamente a "c8". (Con peones. en "a3" y "b5", en vez de "a2" y "b4", las blancas ganan, y con peones en "a4" y "b6", las blancas, además del movimiento hacia el peón "b6", pueden encerrar al rey negro en la esquina "a8" y a ♟b5 replicar ♙a5, etc.)
El último ejemplo nos conduce, por analogía, a casos prácticamente importantes con peones de torre bloqueados.

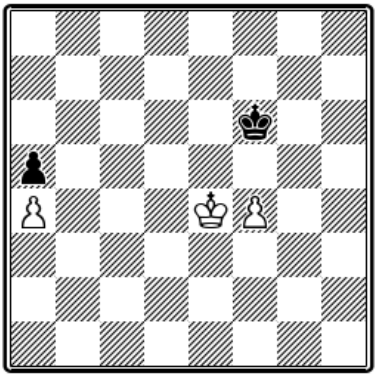
149



En el ejemplo **149** son tablas: 1.♔e4 ♚g5, 2.♔d5 ♚xg4, 3.♔c5 ♚f5, 4.♔b5 ♚e6, 5.♔xa5 ♚d7, 6.♔b6 ♚c8.

En este ejemplo **(150)**, donde el rey y el peón pasado están desplazados a la columna de la izquierda, las blancas ganan: 1.♔d4 ♚f5, 2.♔c5 ♚xf4, 3.♔b5 ♚e5, 4.♔xa5 ♚d6, 5.♔b6 ♚d7, 6.♔b7.
Así pues, el resultado del juego depende del lugar donde se encuentre el peón pasado, suponiendo que los reyes ocupen una posición «normal» (en la que se incluye también la situación de los reyes

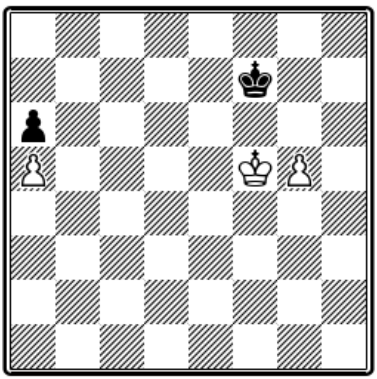
150



en " y "f6" en el (149) y en "e4" y "e6" en el (150).

El resultado de la partida depende también de lo avanzado que esté el peón bloqueado de la parte fuerte. En el ejemplo **151**, después de 1.♔e5, etc., el rey negro, como se ve claramente, no logra ocupar la casilla "c8".
Resulta superfluo alargar la partida jugando 1.g6+? ♚g7; conviene 2.♔g5! (2.♔e6? incluso pierde); 2...♚g8, 3.♔f6 ♚f8, 4.♔e6, etc.

151



El resultado del juego en esta clase de finales se subordina, según ha indicado Bird en 1936, a varias reglas generales (como es natural con la estructura arriba señalada).
Regla primera. Si el peón bloqueado de la parte más fuerte ha pasado del centro del tablero, la partida, en general, se gana siempre.
Las excepciones son posibles, sobre todo cuando el peón pasado se encuentra en la columna central próxima a los peones bloqueados o cuando está aún en su casilla inicial.
Con un peón bloqueado en "a5".

151a.
♔c2, ♙a5, ♙d2, ♚c4, ♟a6
Tablas, independientemente de la salida. En la posición de ♔c3, ♙a5, ♙d3. Negras: ♚c5, ♟a6; tablas jugando las blancas. (Si seguimos desplazando esta posición hacia arriba, se ganará en todos los casos, independientemente de la salida.)
Con un peón bloqueado en ♙a6, ♙h6, ♟a7, ♟h7

151b.
♔c6, ♙a6, ♙d6, ♚c8, ♟a7
Son tablas todos los casos en que el peón pasado está en la columna de dama, a excepción de la posición siguiente: Blancas: ♔c6, ♙a6, ♙d6. Negras: ♚c8, ♟a7. Las blancas ganan si son mano las negras.

La siguiente posición de tablas ♔d6, ♙h6 y ♙c6, ♚d8 ó ♚c8, ♟a7 no corresponde a la configuración que estudiamos (lo mismo que la posición de tablas ♔c6, ♙a5, ♙b6. ♚c8, ♟a6). Por eso tratamos, en lugar aparte, los casos de peón pasado en la columna del "c".

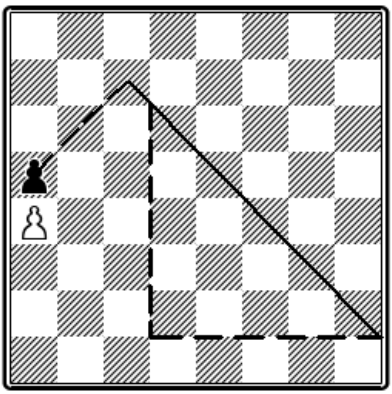
151c.
♔d2, ♙a6, ♙e2, ♚d4, ♟a7
Tablas, independientemente de la salida (el único caso en la columna de rey).

El resultado, naturalmente, será distinto con otra posición de los reyes:

151d. Krum, 1913.
♔e1, ♙a6, ♙e2, ♚e3, ♟a7
Ganan blancas. 1.♔f1! ♚d4, 2.♔f2 ♚c5, 3.e4! ♚b6 (ó 3...♔d4, 4.♔f3); 4.e5! y ganan. Pero si los reyes y el peón pasado estuviesen en la columna de la dama, serían tablas, como en los casos anteriores (véase 275b).

Regla segunda. Si el peón bloqueado no ha pasado de la mitad del tablero, sólo se puede ganar cuando el peón pasado está dentro de la zona que limita una diagonal determinada (véase 152).

152



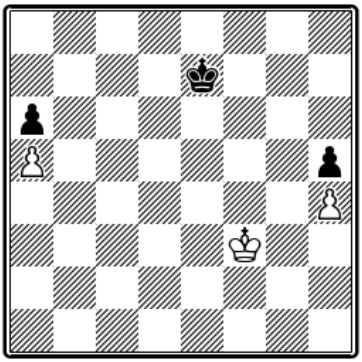
En este ejemplo, con el peón bloqueado en "a4", la diagonal "d6-h2" marca la zona *ganancial* del peón pasado (compárese con el 149, donde el peón "g4" está fuera de la zona, y con el 150, donde el peón "f4" se encuentra en la misma diagonal, es decir, en los limites de la zona).
Si el peón bloqueado estuviese en "a3", la diagonal se determinaría de forma similar: mentalmente se pasa una línea desde el peón negro "a4" por las casillas "b5" y "c6" y luego desde "c6" hasta "g2"; la casilla "c6" se descarta y obtenemos la diagonal "d5-g2", y el triangulo "d5-d2-g2".
Al peón bloqueado en "a2", le corresponde la diagonal "d4-f2". Chéron observó en 1952 que era preciso descartar las columnas del "b" y "c" (es decir, las dos columnas inmediatas), después de lo cual la zona ganancial queda como un triángulo, cuyos lados tienen el mismo numero de casillas; diagonal sería la hipotenusa de ese triángulo. A los peones bloqueados en "a4", "c3" y "a2" les corresponden tres triángulos de este tipo: "d6-d2-h2", "d5-d2-g2", y "d4-d2-f2".
He aquí un ejemplo que confirma la «segunda regla»:

152a.
♔d2, ♙a4, ♙e2, ♚d4, ♟a5
Ganan blancas: 1.e3+! ♚c4 (ó 1...♚e4, 2.♔e2, etcétera); 2.♔c2! ♚b4, 3.♔d3! ♚xa4, 4.♔c4! ♚a3, 5.e4 y las blancas ganan después de coronar su peón (véase 3 en el Apéndice). *La única excepción de este caso es la proximidad de la columna principal.*

152b.
♔c2, ♙a4, ♙d2, ♚c4, ♟a5
Tablas, siendo mano las blancas. Como el peón pasado se halla fuera de la zona ganancial, no puede ganar (149). Chéron considera una excepción posiciones del tipo ♔f6, ♙a4, ♙g6; ♚f8, ♟a5, en la que se gana saliendo las negras: pero, como

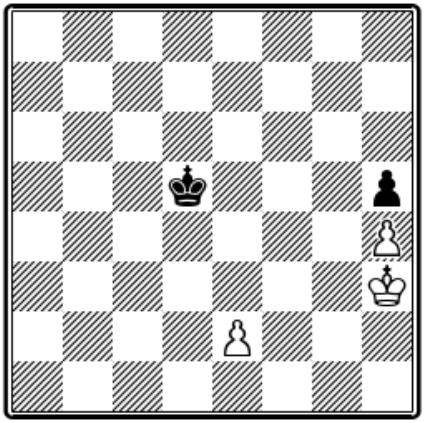
es lógico, la regla de Bird nada tiene que ver aquí.
La utilización de las reglas arriba indicadas facilita y acelera, en gran medida, el cálculo, y de ello podernos convencernos con el siguiente ejemplo:

153



En el **153**, después de 1.♔e3 (toma de oposición), las negras se ven obligadas a perder uno de sus peones, pero de ellas depende la elección de cuál de ellos. Si pierden el peón "h5", obtendrán un final con un peón bloqueado de las blancas que ha pasado del centro del tablero; por consiguiente, la situación es de pérdida para ellas. Pero si pierden el peón "a6", se encuentran con que el peón pasado del adversario está *fuera* de su zona ganancial (diagonal "e6-a2").
Así pues, las negras deberán conservar el peón "h5" (y no el "a6", como puede parecer a primera vista); para ello tienen que defender las casillas críticas "e5", "f5" y "g5". Hasta que el rey blanco no salga a la primera línea, las negras, maniobrando en la retaguardia, replican a 1.♔e3 con 1...♚f7!, 2.♔d4 (rodeo), ♚f6! puede ganar (149) (claro que no 2...♚e6?; 3.♔e4 y ganan); 3.♔c5 ♚e6, 4.♔b6 ♚d6, 5.♔xa6 ♚c7 (para abreviar la partida se juega 5...♚c6, 6.♔a7 ♚c7, 7.a6 ♚c8, 8.♔b6 ♚b8, etc.); 6.♔b5 ♚b7. Se ha llegado a la posición «normal» del final que estudiamos con un peón pasado en zona neutra; el rey negro ocupará oportunamente la casilla "f8". Pasemos a otras posiciones con peones bloqueados o no en la columna de torre, pero con una distribución de reyes libre de las limitaciones del tipo de diagrama 149.

154

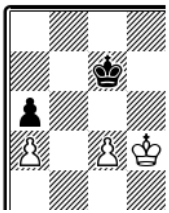


En este ejemplo **(154)** el rey blanco necesita espacio para apoyar el avance del peón en la columna de rey, pero como ya sabemos por el ejemplo 152b se debe evitar, al hacer las maniobras, la posición ♔f2-♚f4, siendo mano las blancas.
Esta posición neutra hallada por Grigóriev, constituye la base del problema. Las negras, a su vez, deben evitar la salida en esa posición. Es fácil hallar la solución si tomamos en cuenta las posiciones auxiliares 152a y 151e.
1.♔g3! ♚e4, 2.♔g2! ♚e3, 3.♔f1 ♚e4, 4.♔e1 ♚e3 (las jugadas de las partes son únicas); 5.♔d1 ♚f4, 6.♔d2 ♚e4 (ó 6...♚g4, 7.♔e3 ♚xh4, 8.♔f4 y ganan);

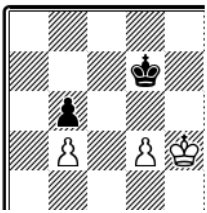
7.e3 ♚f3, 8.♔d3 ♚g3, 9.♔e4! (9.e4? ♚xh4); 9...♚g4, 10.♔e5 ♚xh4, 11.♔f4 ♚h3, 12.e4 ♚g2, 13.e5 (13.♔g5? ♚g3!); 13...h4, 14.e6 y ganan (3 en el Anexo).

154a. Leyk, 1939.
♔f2, ♙e2, ♙h4, ♚g4, ♟h7
Ganan blancas: 1.♔e3 h5, 2.♔e4 ♚g3, 3.♔f5 ♚xh4, 4.♔f4! (no 4.e4? ♚g3 y tablas); 4...♚h3, 5.e4 y ganan.

155



156

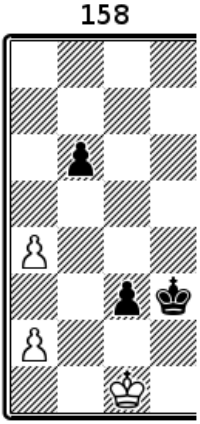


En el ejemplo **155**, después de 1.c6 ♚c8, se gana valiéndose del «triángulo» (véase 17). En el **156** se puede ganar de otro modo: sacrificando el peón de dama y capturando el peón contrario; por ejemplo: 1.d6 ♚d8, 2.d7! ♚xd7 (2...♚e7 ; 3.d8=♕+ !); 3.♔d5 y ganan.
En el ejemplo **157** (tomado de una partida práctica) después de 1.♔d2 c3+, 2.♔c2 ♚c4, las blancas, teniendo en cuenta la posición del peón "a5" se han salvado con 3.♔c1! Si en vez de 2...♚c4, las negras hubieran jugado 2...a4, habría salvado a las blancas 3.♔d1! (publicado en la «Nuova Rivista» italiana).

Horwitz y Kling, desconociendo, por lo visto, esta solución que pone de manifiesto la fundamental estratagema de dicho final, propusieron en 1889 el problema **158**, con la siguiente solución: 1.a5 bxa5, 2.♔d1 a4, 3.♔c1 ♚d4, 4.♔c2 ♚c4, 5.a3 (??), y tablas (!?).

157

158



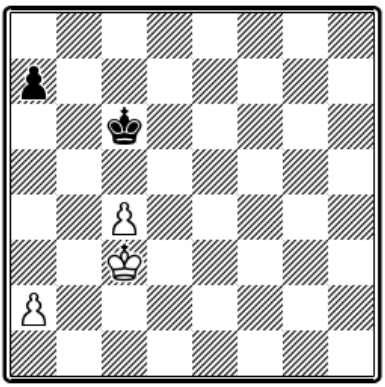
Precisamente es la jugada 5.a3 es la que pierde (155). Lo correcto sería (Neustadt, 1899): 5.♔d1! (si 5.♔c1 entonces 5...♚d3, 6.♔d1 c2+, 7.♔c1 ♚c3, 8.a3 ♚b3 y ganan); ♚d3 (son tablas evidentes y después de 5...a3); 6.♔c1 c2, 7.a3 y tablas. Si después de 1.a5 bxa5, 2.♔d1, las negras, en vez de 2...a4, juegan ♟c2+, son tablas de todas formas; 3.♔c1 ♚c3, 4.a3! ♚b3, 5.a4.
Neustadt ha señalado, además, que no es obligatorio empezar jugando 1.a5 (se puede empezar ♔d1 c2+, 2.♔c1 ♚c3, 3.a5 y tablas) y si se retira el peón a4 y se traslada el peón "b6" a "a7", ganan las negras, juegue quien juegue.

158a. Grigóriev, 1933
♔d5, ♙b3, ♙c6, ♚c7, ♟a5, ♟a6
(véase la terminación del problema en el 313). Si son mano las negras, las blancas ganan. En el 158 no tenía importancia si estaba el rey blanco en "c1" ó en "d1", ya que el peón "a2" podía, según las circunstancias, ir a "a3" ó "a4". En la posición de Grigóriev el peón no está en "a7", sino en "a6", y ya no tiene opción a la salida doble. Por eso el rey negro

dispone sólo de una casilla segura para la retirada: 1...♔d8! y si ahora 2.♔d6 ♔c8, 3.c7?, entonces 3...a4, 4.bxa4 a5 y tablas. La situación del peón en "a6", en vez de "a7", permite el paso del rey blanco a la casilla "b6" y las blancas ganan, cediendo la salida a las negras: 1...♔d8, sigue 2.♔c4 (d4)!, lo mismo que en el 17.

La observación final que hemos hecho para el 158, está ilustrada con el ejemplo **159. 1.♔d4 ♚d6, 2.c5+ ♚c6, 3.♔c4 ♚c7, 4.♔d5 ♚d7, 5.c6+ ♚c7, 6.♔c5 ♚c8, 7.♔d6 ♚d8, 8.c7+** (como ha indicado Chejover, cabe jugar también 8.a4 ♔c8, 9.a5! ♔d8, 10.c7+ ♔c8, 11.♔c6 a6, 12.♔b6); **8...♚c8, 9.♔c6** y ahora ó 9...a5, 10.a3! a4, 11.♔b6 ó 9...a6, 10.a4! a5, 11.♔b6 y ganan. Como se verá en el ejemplo 162, con un peón en "a6" en vez de "a7" se puede ganar también. Rabinóvich, en 1938, trató de demostrarlo erróneamente a base de la solución 159; después de 6.♔c5, continuaba 6...♔c8? (y después 7.♔d6 ♔d8, 8.a4!), sin embargo, con un peón en a6 lo único correcto es 6...♔d8!

159



159a.
♔b6, ♙a3, ♙c6, ♔b8, ♟a4
Ganan blancas: 1.♔a5 ♔c7 (a7), 2.♔b5 y ganan.

159b. Chéron, 1952.
♔f1, ♙f2, ♙h2, ♔f3, ♟h7
Tablas. **1.♔e5 h5, 2.♔f1 h4, 3.♔g1** (3.♔e1 ♔g2 ó 3.h3 ♔e4!, 4.♔e2 ♔f4, 5.f3 ♔g3); **3...♚g4!** (no 3...h3?, 4.♔f1); **4.♔g2 h3+, 5.♔g1 ♚f4, 6.♔f1 ♚f3, 7.♔e1 ♚g2** y tablas.

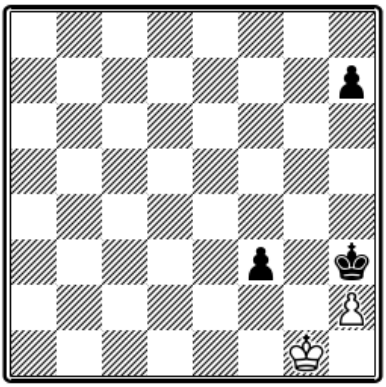
Muchas de las jugadas que hemos examinado en este final están artísticamente realizadas en el **160**.

1.♔f2 ♚g4 2.♔e3!

Las blancas obligan a las negras a mover el peón "h7"; después de conseguirlo ya no les amenaza el mate.

2...h6 3.♔f2 ♚f4 4.♔e1!

160



Es la única defensa con un peón negro en "h6". Si el peón estuviese en "h5"

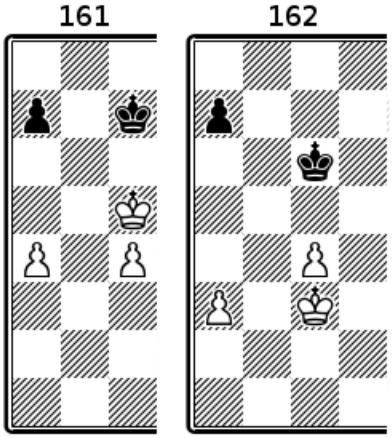
(2...h5), sería preciso jugar 4.♔f1! (véase 157)
Al elegir la casilla para retroceder, el rey debe situarse en la que tenga el mismo color de la que ocupa el peón del adversario en la columna de torre;

4...♚e3 5.♔f1 h5

Si 5...f2, 6.h3! ♔f3, 7.h4 ♔g3, 8.h5

6.♔e1 f2+ 7.♔f1 ♚f3 8.h3 ♚g3 9.h4 y tablas.
Es distinto el juego si el peón pasado se encuentra en la fila cuarta, y el otro peón, aunque no está en su casilla inicial, puede asegurar el tiempo necesario para conseguir una posición en zugzwang. En este caso tiene importancia que el rey se encuentre delante de su peón pasado (161 y 162).

161. 1.♔d5 ♚d7, 2.a5 ♚c7, 3.♔e6! ♚c6, 4.a6!! (zugzwang), **♚c7** (ó 4...♔c5, 5.♔d7 ♔xc4, 6.♔c6! y ganan); **5.♔e7 ♚c6** (5...♔c8, 6.♔d6 ♔d8, 7.♔c6 ♔c8, 8.c5); **6.♔d8 ♚d6, 7.♔c8 ♚c6, 8.♔b8 ♚b6, 9.c5+ ♚c6, 10.♔xa7 ♚c7, 11.c6** y ganan.
Si salen las negras: 1...♔d7, 2.♔d5 ♔c7,



3.a5 ♔d7, 4.a6 ♔c7, 5.♔e6 ♔c6, 6.♔e7 ♔c7! y tablas.

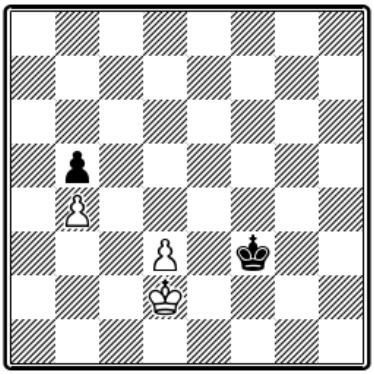
162. 1.♔b4! ♔b6, 2.a4 ♔c6, 3.a5 ♔b7, 4.♔b5 ♔c7, 5.♔c5 ♔d7, 6.♔d5 ♔c7, 7.♔e6 ♔c6, 8.a6! y ganan.
Si juegan primero las negras: 1...♔c5, 2.♔b3 ♔b6!, 3.♔b4 ♔c6, 4.a4 ♔b6, 5.a5+ ♔c6 y tablas.
Ahora se comprende que el 159 se resuelve más sencillamente: 1.♔b4! ♔b6, 2.a4!, etc. Examinemos ahora posiciones con pareja de peones, uno blanco y otro negro, en otras columnas que no sean de la torre.

La posición **163** es el primer ejemplo publicado (1920) de aplicación consecuente del método de las casillas conjugadas en finales de este tipo (antes de eso se empleaba el método «práctico del «triángulo»).

Se pierde si se cede a la tentación de jugar **1.d4 ♚e4, 2.♔c3**, ya que ahora no sigue 2...♔d5? (que pierde por 3.♔d3), sino **2...♚f5** y tablas; por ejemplo: **3.♔d3**

♚f4!, 4.♔d2 ♚e4, 5.♔c3 ♚f5, 6.d5 (es lo único que se puede hacer); **6...♚e5, 7.d6 ♚xd6, 8.♔d4** y aunque las blancas capturan el peón "b5", no ganan, ya que su peón no ha pasado del centro del tablero. En esta posición desplazada a la fila inmediata superior, las blancas, jugando así, habrían ganado (163).

163



Ya que la jugada ♙d4 no da resultado, hay que buscar otros medios. Se echa de ver en seguida que si salen las negras, las blancas consiguen avanzar fácilmente su rey (1...♚f4, 2.♔e2 ♚e5, 3.♔e3, etc.). Por consiguiente, hay que ceder la salida al adversario.

Sin embargo, en esta posición no basta el simple cálculo del «triángulo». Al triángulo "d2", "c2", "c3" (junto a la casilla inaccesible "d3", véase la «Introducción»), equivale el triángulo de las negras "f3", "f4", "e3" (junto a la casilla inaccesible "e4"). Estas casillas constituyen la zona principal y en ellas las negras siempre pueden conservar la conjugación.

Por lo tanto, hay que pensar en los escaques de la retaguardia inmediata; resulta que si el rey blanco maniobra por las casillas "b2" y "b3", el rey negro no podrá disponer de los escaques "g3" y "g4", ya que las blancas jugarían (♔c3-♔d4).

La base de la solución se hace evidente y sólo queda llevarla acertadamente a la práctica.

1.♔c2 ♚f4

Se perdería tiempo con 1.♔c3 ♚e3, después de 1.♔c2, pierde en seguida 1...♚e3 por 2.♔c3.

2.♔b3

ó 2.♔b2, pero no 2.♔c3.

2...♚f3

El rey negro sigue en la zona crítica, ya que el paso a la quinta fila no le proporciona ninguna ventaja, como vemos en la siguiente variante: 2...♚f5, 3.♔c3 ♚e5, 4.♔d2! ♚d4, 5.♔c2! ♚e5, 6.♔d1 (maniobra indicada ya por Horwitz y Kling); 6...♚d5, 7.♔e2 ♚d4, 8.♔d2, etc. como en la variante principal.

3.♔b2!

Después de esta jugada, las negras pierden la conjugación.

3...♚f4 4.♔c2! 4...♚f3

Hemos hablado ya del paso a la quinta fila; las blancas han conseguido ya su objetivo fundamental: ceder la salida a las negras.

5.♔d2

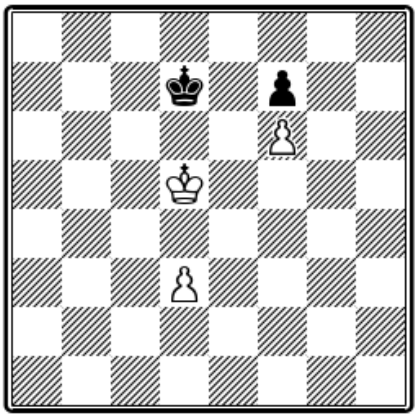
La continuación es relativamente fácil: 5...♚f4, 6.♔e2 ♚e5, 7.♔e3 ♚d5, 8.d4. Se

ha llegado a un momento importante: las blancas, después de reconquistada la casilla "e3", no tiene más remedio que permitir a las negras 8...♚c4; se comprende que si esta posición estuviese en la columna inmediata de la derecha, la posición de las negras, con un peón de alfil, supondría un peligro serio (la partida terminaría en tablas; véase 163b), pero si el peón negro estuviese en "c6", es decir, toda la posición en fila inmediata superior, las blancas ganarían: 8...♚c4, 9.♔e4 ♚xb4, 10.d5 ♚c5 (ò 10...♚a5, 11.d6 ♚a6, 12.♔e5 b4, 13.♔e6! b3, 14.d7 y ganan) 11.♔e5 b4, 12.d6 ♚c6, 13.♔e6 b3, 14.d7 b2, 15.d8=♕ b1=♛, 16.♕c8+ y ganan(Véase la posición 163 desplazada a la columna izquierda en el 386a).

163a.
♔c2, ♙d5, ♙f5, ♚b6, ♟f6
Ganan blancas. 1.♔d3 ♚c5, 2.♔e4 ♚b6, 3.d6! ♚c6, 4.d7 ♚xd7, 5.♔d5 y gana.

163b.
♔g7, ♙c3, ♚d7, ♟c5, ♟e6
Tablas. 1.♔f6 ♚d6, 2.c4 ♚d7, 3.♔e5 ♚e7, 4.♔f4! ♚f6, 5.♔e4 e5, 6.♔d5 ♚f5, 7.♔xc5 e4, 8.♔b6! (jugada única); 8...e3, 9.c5 e2, 10.c6 ♚e1=♛, 11.c7 y tablas (8 en el «Apéndice».) En la posición 163b, situada en la fila de abajo, el peón blanco no habría tenido tiempo de llegar a la casilla "c7".
En el ejemplo **164**, 1.d4 (jugando el peón a "d4" se gana si la posición se desplaza a la fila inferior, 165); 1...♚c7, 2.♔c5 ♚d7, 3.d5 ♚c7, 4.d6+ ♚d7, 5.♔d5 ♚d8 (c8) y tablas, ó 1.♔e5 ♚c6, 2.d4 ♚d7, 3.♔f5 ♚d6, 4.♔g5 ♚e6, 5.d5+ ♚xd5, 6.♔h6 ♚e5 (Salvioli continuaba: 6...♚d6, 7.♔h7 ♚d7 y tablas; sin embargo, a 7.♔h7? se gana jugando 7...♚e5!); 7.♔g5! (no 7.♔g7? ♚e6), y tablas.

164



Salvioli indicó que con un peón en "d2" en lugar de "d3", las blancas habrían ganado jugando: 1.♔e5 ♚c6, 2.♔f5 ♚d5, 3.♔g5 ♚e5, 4.d3! ♚e6, 5.d4 ♚d5, 6.♔h6, etc.
Si el ejemplo 164 se desplaza a la derecha o a la izquierda, siguen siendo tablas. Tan sólo la posición ♔a5, ♙a3, ♙c6; ♚a7 y ♟c7 es ventajosa para las blancas (véase 168).
El problema **164a** de Grigóriev profundiza y desarrolla el análisis del 164, demostrando, entre otras cosas, que en ese ejemplo las blancas no pueden ganar ni aun saliendo las negras.

1.♔c1 ♚e5, 2.♔d1 ♚d4, 3.♔e2 ♚e4.

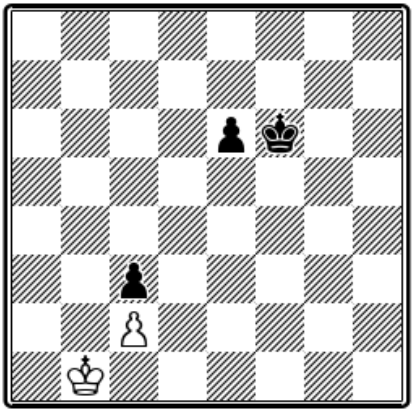
Nada consiguen las negras con 3...♚c4, 4.♔e3 ♚b4, 5.♔d4, ni tampoco 4...♚b5, 5.♔d3 ♚c5 (pero no 5.♔d4? ♚b4, 6.♔d3 e5 y ganan).

4.♔f2 ♚f4 5.♔e2 ♚g3! 6.♔d3!

(Pero no 6.♔e3? e5 y ganan). Ahora a 6...♚f3 le seguirá 7.♔xc3 e5, 8.♔d2 ♚f2, 9.♔d3! Después de 6...e5 no se debe 7.♔xc3? a causa de 7...e4.

6...e5 7.♔e3! ♚g2 8.♔e2! e4 9.♔e1! ♚f3 10.♔f1 e3 11.♔e1 e2 y tablas.

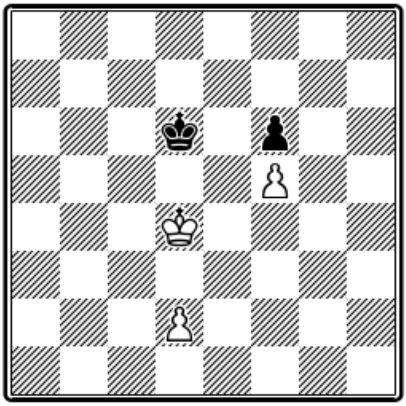
164a



Chéron, en 1952, ha publicado este problema de Grigóriev **(165)**, premiado en un concurso, sin indicar el nombre de su autor.

En 1890, Berger señaló tan sólo 1.♔e4 ♚c5, 2.d4+ ♚d6, con las siguientes maniobras de Horwitz y Kling: 3.♔e3 ♚c6, 4.♔d2 ♚d6, 5.♔c3 ♚d5, 6.♔d3. (En 1922 añadió la variante: 2...♚c4 3.♔e3 ♚b5, 4.♔d3 ♚b4, 5.d5, son jugadas victoriosas, ya que el peón "f5" ha pasado del centro del tablero, 5...♚c5, 6.♔e4 ♚b6, 7.d6, etc.); también señaló otras dos soluciones: 1.♔c4 ♚e5, 2.d4+ ♚xf5, 3.d5 y la otra, también sencilla, de 1.d3 ♚c6, 2.♔c4 ♚d6, 3.d4, etc. Estas jugadas no consiguen su objetivo en la posición siguiente, donde el peón negro está más próximo de la octava fila.

165



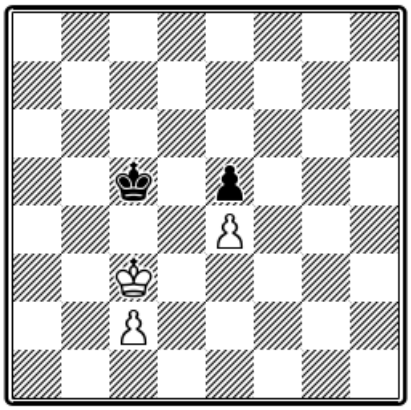
En el análisis de la posición **166**, Berger cometió algunos errores muy ilustrativos (1916, octava edición de «Bilguer»). Después de 1.♔d3 su continuación «1...♚b5!» (oposición mecánica), no es la mejor de las defensas, ya que se gana fácilmente: 2.c3 ♚c5, 3.♔d2, etc. (165). Más segura, naturalmente, es 1...♚b4! y la continuación 2.c3+ ♚b3, 3.♔d2 ♚a4! y luego, como Grigóriev, 3.♔e2 (e3)! y ganan, lo mismo que en el ejemplo 163. Pero lo fundamental no es eso.

Después de 1.♔d3 ♚b5, Berger analiza la jugada 2.♔e3? y vuelve a aconsejar la toma de oposición ♚c5. En la realidad, se consiguen tablas jugando tan sólo 2...♚c4! y no 2...♚c5?; en el ejemplo dado por Berger no pierde, porque continúa 3.♔e2? ♚c4, 4.♔f3 ♚d4. Según Dedrle (1921), a 2...♚c5? se debe replicar: 3.♔f2 (maniobra de Ming, 168) ; 3...♚c4, 4.♔g3! ♚d4, 5.♔f3 ♚c3, 6.♔g4 y ganan (57).

En el ejemplo **166,** donde se gana con 1.♔d3 con el avance siguiente del peón

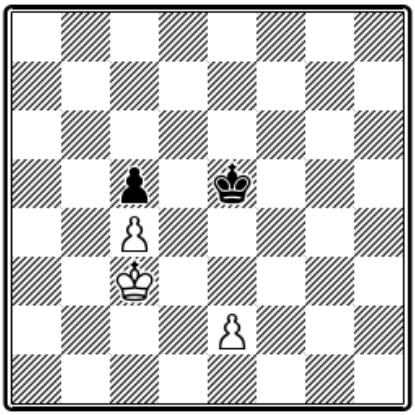
"c2", no hay necesidad, como es natural, de semejante rodeo, pero se hace imprescindible si el peón de las negras es de alfil, como en el 167.

166



(Observemos, de paso, que si la posición 166 se desplaza a la columna de la derecha, las blancas ganan sólo si son mano las negras.)

167

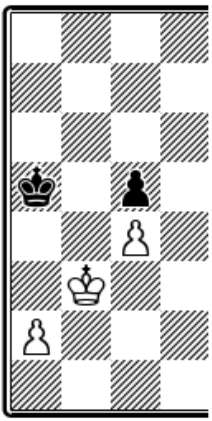


Según Dedrle (1921), en esta posición **(167)** no gana 1.♔d3? ♚f4! (las variantes se deducen de la exposición anterior), ni 1.e3? ♚e4 ó 1.♔b3 ♚d4 (en caso de 2.e3+, las blancas pierden ambos peones). Lo correcto es 1.♔b2! ♚e4, 2.♔a3! ♚d4, 3.♔b3 ♚e3, 4.♔a4 y ganan. La conjugación de las casillas se determina por las posiciones decisivas ♔b3-♚d4 y ♔a3-♚e4.

En el ejemplo **168 (Walker, 1841)** la posición crítica es la de ♔d3-♚b4 y la solución es análoga en todo al 167. Sin embargo, antes de empezar la maniobra, es preciso obligar al rey negro a que retroceda a la fila sexta (de otro modo el rey negro se aproximaría demasiado al peón "a2"). Para ceder la salida a las negras, se utiliza el triángulo "a3-b2-b3". **1.♔a3 ♚b6, 2.♔b2! ♚a5** (ó 2...♚a6, 3.♔c2! ♚a5, 4.♔d2); **3.♔b3! ♚b6, 4.♔c3 ♚a5, 5.♔d2!** (señalada por Kling; Walker continuó 5.a3? ♚a4, 6.♔d3 ♚xa3 y tablas); **5...♚a4, 6.♔e3 ♚b4, 7.♔d3 ♚a3, 8.♔e4 ♚a4, 9.♔d5 ♚b4, 10.a3+** y ganan.

En el **168a** (posición fundamental de Walker) cabe 1.♔b3 ♚a5, lo mismo que en el 168, pero es más sencillo jugar de

168

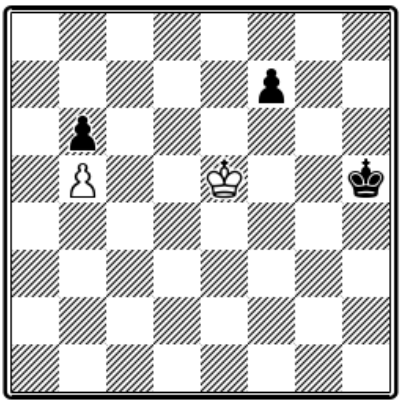


168a

primeras (utilizando el triángulo "a4", "a3", "b3"); 1.♔a3 ♚b6 (ó 1...♚a5, 2.♔b3); 2.♔b2, etc.
Vamos a terminar el análisis de peones en la misma columna con algunos ejemplos de maniobra más complicada.

169: Para transformar el peón "b5" en

169



dama (1.♔d5?, etc.), a las blancas les falta un tiempo, y 1.♔f6? también pierde, debido a 1...♚g4, 2.♔xf7 ♚f5. Por eso, **1.♔f5!**, ya que crea una situación aguda para ambos bandos y las negras, en caso de cometer alguna inexactitud, pierden. **1...♚h4, 2.♔f4 ♚h3, 3.♔f3 ♚h2, 4.♔f2.** Es fácil de comprender que las blancas no podían en ningún momento ir a la captura del peón de alfil, ya que las negras, dando un rodeo por la retaguardia, llegarían al peón "b5" y lo tomarían. Las negras intentan ahora liberar a su rey.

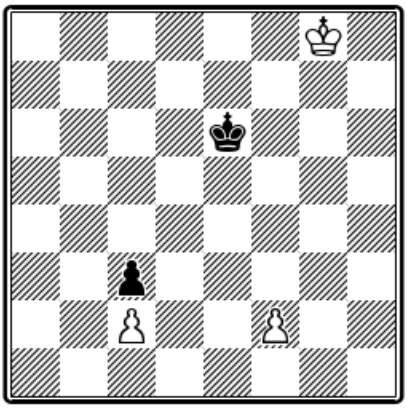
4...f6

El cálculo que hacen es el siguiente: mientras las blancas capturan el peón, las negras podrán (en las mismas cuatro jugadas) trasladar el rey a "d4" y ganar.

5.♔f3 ♚g1 6.♔e4!!

Jugada de doble fin: ahora 6...♚g2? sigue 7.♔f5 y ganan: después de 6...♚f2, queda interceptado el camino del peón de alfil hacia dama, lo que proporciona a las blancas el tiempo que les faltaba al principio. Así pues: 6...♚f2!, 7.♔d5! f5, 8.♔c6 y tablas.

170



La salvación de las negras **(170)** se basa en dos posibilidades: **1)** captura del peón "c2", para hacer tablas contra dama gracias al peón de alfil, y **2)** captura del peón de alfil rey para poder replicar a la jugada ♔xc3 con ♚c5. Por ejemplo: 1.♔f8? ♚f6, 2.♔e8 ♚e6, 3.♔d8 ♚d6, 4.♔c8 ♚c5! y si 5.♔c7, entonces 5...♚b4, 6.f4 ♚a3, 7.f5 ♚b2 y tablas (primera posibilidad), y si 5.f4, entonces 5...♚d5, 6.f5 ♚e5, 7.♔c7 ♚xf5, 8.♔d6 ♚f6!, 9.♔d5 ♚e7, 10.♔d4 ♚d6, 11.♔xc3 ♚c5 (segunda posibilidad). También se hacen tablas con 1.f3? ♚e5, 2.♔f7 ♚f4, 3.♔e6 ♚e3!, 4. f4 ♚d2, etc.

Por estas variantes se ve que las blancas, en primer lugar, no deben mover antes de tiempo el peón "f2" (dejando libre la casilla "e3" para el rey negro), y, en segundo lugar, no les conviene acercar su rey por la octava fila, ya que en ese caso queda mucha distancia hasta el peón negro. De todo esto se deduce la solución:

1.♔g7 ♚e5, 2.♔f7! (aproximación al peón negro por la séptima fila); **2...♚f5** (ó 2...♚f4, 3.♔e6 ♚f3, 4.♔d5 ♚e2, 5.♔c4 y ganan); **3.♔e7 ♚e5, 4.♔d7 ♚d5, 5.♔c7!** (5.f3? ♚d4, 5.f4? ♚e4, 6.♔e6 ♚e3!, ó 6.f5 ♚xf5, 7.♔d6 ♚f6!); **5...♚c5** (hay la amenaza de 6...♚b4); **6.f4! ♚d4, 7.f5!** (7.♔d6? ♚e3); **7...♚e5, 8.♔c6** (8.f6? ♚xf6, 9.♔d6 ♚f7!); **8...♚xf5, 9.♔d5!** y ganan.

170a. Moraviets, 1925.
♔e6, ♙f2, ♙h2, ♚h3, ♟f3
Tablas. La amenaza de captura del ♙h2, la evitan las blancas atacando a ♟f3. Se consiguen tablas sólo con 1.♔d5! ♚g2!, 2.h4 ♚xf2, 3.h5 ♚g2, 4.h6 f2, 5.h7! se hace evidente que en caso de 1.♔f5?, lo decisivo habría sido 1...♚g2, 2.h4 ♚xf2, 3.h5 ♚g2, 4.h6 f2, 5.h7 f1=♛+ , y en caso de 1.♔e5?, a 6.h8=♕, seguiría 6...♛a1+ .

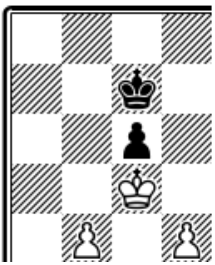
170b.
♔g7, ♙e4, ♚c2, ♟e5, ♟h6
Las blancas no pueden ganar. **1.♔f6! ♚d3** (también 1...♚c3 o ♚b3, pero no 1...h5?, 2.♔xe5 ♚d3, 3.♔f4 ♚d4, 4.e5 ♚d5, 5.♔f5 y ganan); **2.♔xe5 ♚c4!, 3.♔f4 ♚c5! ó 3.♔f5 h5** y tablas.
Pasemos ahora al estudio de posiciones con peones aislados sin peón pasado. En estos casos se gana, por regla general, cuando el rey puede ocupar una posición de bloqueo ante el peón enemigo y luego atacarlo de lado, o bien cambiar con ventaja alguno de sus peones. Suelen tener una importancia decisiva los tiempos de reserva. La partida depende, en mucho, de la distancia que haya entre los peones y la situación de los reyes.

Examinemos algunas posiciones sencillas de finales con reyes en oposición vertical y horizontal.

En el ejemplo **171**, a 1...♚d7, sigue 2.d5! (ó 1...♚b7, 2.b5!) y ganan. Si son mano las blancas, el cambio de peones es inútil, pues no se puede ganar.

Glazer, 1939.
♔e5, ♙e2, ♚e8, ♟d5, ♟f5. Juegan negras. Ganan blancas. La idea es la misma:

171

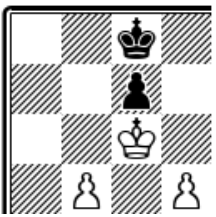


172

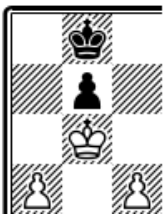
1.♔e6! ♚d8 (ó 1...f4); 2.♔xd5; 1...♚f8 (ó 1...d4); 2.♔xf5. En el extremo del tablero, cuando uno de los peones es de torre, el resultado del juego cambia. En el ejemplo **172**, las negras se salvan con 1...♚c7! (ya que nada consiguen las blancas con 2.c5 ni 2.♔a6 ♚c6), pero se pierde, naturalmente, con 1...♚a7?, ya que 2.a5 (véase 260).

Si las posiciones de los ejemplos **171** y **172** se desplazan arriba o abajo, el resultado no cambia; pero si el peón negro se encuentra en su posición inicial, aparecen ciertas peculiaridades.

173



174



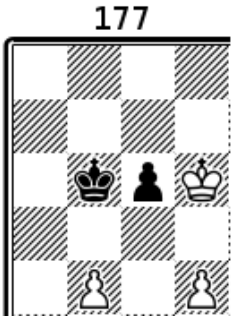
En el **173**, después de 1...♚d8, se hace partida nula inmediatamente con 2.d6?, ya que 2...♚c8!, 3.d7+ ♚d8; en cambio gana 2.♔b7! ♚d7, 3.♔b8! (algunos manuales, siguiendo a Cheron hacen un juego demasiado sutil: 3.♔a8!?, como si quisiesen ganar «por segunda vez» el final ya claro; esta clase de maniobra es, en cambio, muy adecuada en otro grupo de finales que estudiamos más adelante; véase 185); 3...♚d8 (3...♚d6, 4.♔c8); 4.d6! cxd6, 5.b6, etc. En el **174** se consiguen tablas con 1...♚c8!, pero no 1...♚a8?, 2.♔c7! (2.a6? ♚b8); 2...♚a7, 3.♔c8 ♚a8, 4.a6!, etc. Esta posición angular era conocida ya por Carrera en 1617 **(175)**.

175

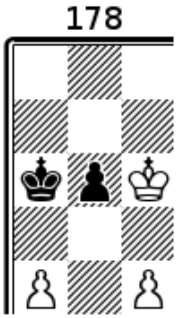
176

175. 1...♚d7!, o si salen las blancas: 1.♔c4 ♚c6, 2.♔b4 ♚c7, 3.♔b5 ♚c8!, 4.♔b6 ♚b8; así pues, se hacen tablas también cuando el rey blanco está en "b5" en vez de "d5"; este resultado no varia en ninguna fila ni columna. En el ejemplo **176** la partida es nula independientemente quien tenga la salida.

177

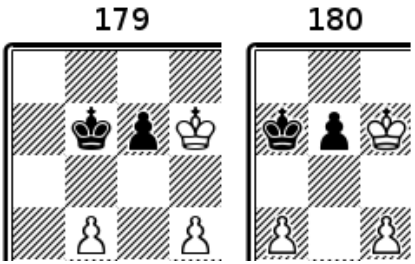


178

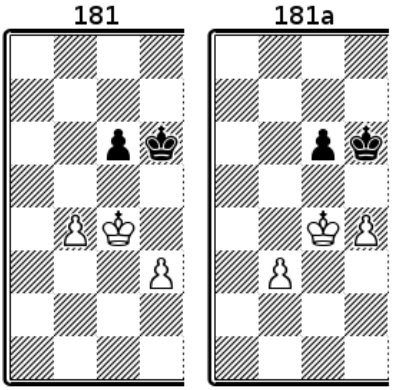


(compárese con el 180).
En el **177**, después de **1.♔d7** (ó 1.♔e6 ♚a6). **1...♚b7, 2.♔d8** (ó 2.♔e8 ♚a8!, pero no 2.♚c8?, ya que el peón en "c6" impedirá a las negras conservar la oposición: 3.♔e7 ♚c7, 4.♔e6 y ganan; problema de Neustadt, 1890); **2...♚b8** falla la combinación **3.b5**, lo mismo que en el 173 (el peón negro se encuentra más cerca de la octava casilla). Pero las negras, en caso de ser mano, no pueden conservar la oposición: 1...♚b7, 2.♔d7 ♚b6; 3.♔c8 y pierden.
En el ejemplo **178** al rey negro le falta espacio para conservar la oposición. Las blancas ganan jugando **1.♔d7 ♚a7** (ó 1...♚b7, 2.a5); **2.♔c7**, etc.

En el ejemplo **179**, con un peón en posición inicial, el dominio de la oposición no salva a las negras. El juego se reduce a la final número 173: 1.♔d8 ♚b8, 2.b6 y ganan. Lo mismo en el 180, donde el rey blanco no está en un….



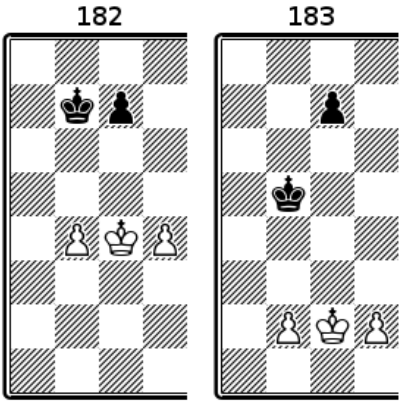
extremo del tablero, como en el 176. A este tipo de finales se reducen habitualmente posiciones donde hay una gran distancia entre los peones o los reyes.



En el ejemplo **181** la existencia de un tiempo de reserva (peón en "d3" en vez de "d4") permite ganar a las blancas: 1.♔d4 ♚d7, 2.♔c5 ♚c7, 3.d5 ó 1...♚c7, 2.♔c5 ♚d7,3.♔b6! ♚d6, 4.d5 (177).

Sin embargo, en el **181a**, las blancas, siendo mano, no pueden ganar: 1.♔b4 ♚d5, 2.♔c3 c5.

En el **182**, la tentativa de tomar la oposición con 1.♔b5? fracasaría, ya que con 1...c6+, las negras juntarían los peones y el rey blanco no tendría buenas



casillas para retroceder: 2.♔c5 ♚c7, ó 2.♔c4 ♚b6, ó 2.♔a5 ♚a7 y tablas.
Se gana sólo con 1.♔c5! c6 (de otro modo, 2.♔c6), 2.b5!
Siendo mano las negras, Fine propuso en 1941, en posición análoga, 1...♚c6, que en caso de 2.b5+ ♚b6, conduce a tablas sin grandes complicaciones. Ciertas dificultades produce 2.♔c3, por ejemplo, 2...♚b5, 3.d5, y si las negras jugasen despreocupadamente 3...♚b6? (3...c6?, 4.d6), entonces 4.♔c4 y ganan; la única salvación es 3...♚a6!, 4.♔c4 ♚b6.
En vista de eso, saliendo las negras, lo más sencillo es continuar 1...c6!, 2.♔c5 ♚c7 (171), ó 2.b5 ♚b6! y tablas.
El ejemplo **183** es un viejo problema teórico (1843), en cuyas complejas peripecias es fácil orientarse, conociendo los análisis anteriores. Lo fundamental en él es la lucha por la casilla "c4". Ganan las blancas, si son mano, tomando la oposición.

1.♔b3!

Se hacen tablas con **1.♔c3? ♚c5!** (no 1...c5?, 2.d3 ó b3 y no 1...c6?, 2.d4), y ni

siquiera la existencia de tiempos de reserva asegura a las blancas la ocupación de la casilla "c4", por ejemplo:
a) 2.b4+ ♚b5! (una defensa correcta exige que la retirada se haga en la columna del peón avanzado; si 2...♚d5?, entonces 3.♔d3! c6, 4.♔c3 y, como antes, es inútil 4...c5 por 5.b5); **3.♔b3 c6!** Y a **4.♔c3 ó 4.d3**, sigue 4...c5 y 4.d4 también conduce a tablas, 175.
b) 2.b3 ♚b5! (no 2...c6?, 3.b4+! ♚b5, 4.♔b3 ó 3...♚d5, 4.♔d3); **3. d4 c6 ó 3.b4 c5.**

1...♚c5

O 1...c6, 2.d4 ó 1...c5, 2.♔c3 c4, 3.b3 y ganan.

2.♔c3 c6

De lo anterior se deduce que si 2...♚d5, sigue 3.b4!, ó 2...♚b5, 3.d4! (En la exposición ulterior omitimos las variantes simétricas.)

3.b4+ ♚b5 4.♔b3

y las blancas ganan; por ejemplo: 4...♚a6, 5.♔c4 ♚b6, 6.d3! ♚c7, 7.♔c5 ♚d7 (7...♚b7, 8.b5); 8.♔b6 ♚d6, 9.♔b7 ♚d7, 10.d4 ♚d6, 11.♔c8 ♚e6, 12.♔c7 ♚d5, 13.♚d7.
Si son mano las negras, las tablas se aseguran con 1...♚b4, 2.d3 (ó ♙b3), ♟c5!, pero se puede también 1...♚c4, 2.b3+ ♚b4, 3.d4 (o de otro modo 3...c5); 3...c6, 4.♔b2 ♚a5!, 5.♔c3 ♚b5 y tablas.

183a. Fine, 1941.
♔d4, ♙c2, ♙e2, ♚d6, ♟d7
Ganan blancas. Con el rey en "d4" se consigue fácilmente la victoria con 1.♔e4 y 2.♔e5. (Es interesante el ejemplo del siguiente ataque incorrecto: 1.e4 ♚c6, 2.♔e5 ♚c5, 3.♔f6? ♚d4, 4.e5 ♚d5!, 5.c3 ♚e4! (pero no 5...♚c4, 6.♔e7 ♚d5, 7.♔xd7 ♚xe5, 8.♔c6 y gana) 6.c4 ♚d4, 7.♔e7 ♚xe5. Fine no indicaba la jugada victoriosa en lugar de ♔f6, pero el caso es que no existe (3.c3 ♚c4, 4.♔f6 ♚xc3). Por consiguiente, se hacen tablas con 2.♔e5? y 3.♔f6 no es más que una de tantas variantes.

183b. Grigóriev, 1936.
♔b7, ♙e5, ♙g3, ♚d8, ♟f7
Ganan blancas. 1.♔c6 ♚e7, 2.♔d5 ♚d7 (en su propósito de trasladar el rey a la casilla bloqueadora "f6", las blancas, desde el principio, se oponen a la jugada ♟f6, y ahora, persiguiendo: el mismo objetivo, tendrán que evitar la posición ♔e4-♚e6, teniendo ellas la salida). 3.♔d4! ♚e7, 4.♔e3 ♚d7, 5.♔f4 ♚e6, 6.♔e4 ♚d7 (es inútil 6...f6, por 7.exf6 ♚xf6, 8.♔f4); 7.♔f5 ♚e7, 8.g4 ♚e8!, 9.♔f6! (no 9.e6? ♚e7 o ♚f8); 9...♚f8, 10.g5! y ganan (173).

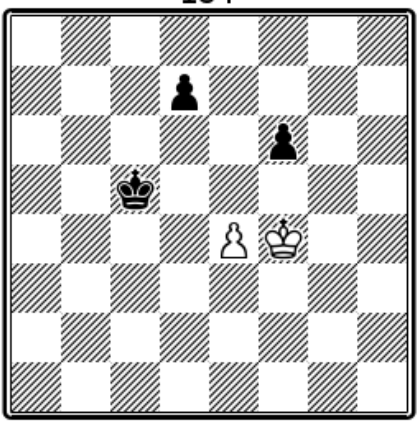
183c. Ebersz, 1942.
♔d2, ♙c3, ♙e4, ♚c6, ♟d6
Ganan blancas: **1.♔e3** (1.♔d3? ♚c5, 2.♔d2 ♚c4, 3.♔c2 ♚b5!, tablas 182)**; 1...♚d7** (1...♚c5, 2.♔d3); **2.♔d3!** (2.♔d4? ♚e6, tablas, 181a); **2...♚e7, 3.♔c4 ♚e6, 4.♔d4** y ganan.

183d. Ebersz, 1941.
♔e1, ♙e2, ♚c6, ♟d5, ♟f6
Tablas. Pierde 1.♔d2?, por 1...d4!; 2.e3 ♚d5, 3.♔d3 dxe3 ó 2.e4 ♚b5!, 3.♔d3 ♚c5. También es mala 1.e3? ♚c5, 2.♔d2 ♚c4, 3.♔e2 ♚c3, 4.♔f2 ♚d3, 5.♔f3 f5 y ganan. Lo correcto es **1.♔f2! ♚d6,** (Nada se consigue con 1...d4 ó 1...♚c5, 2.♔f3 y

etc.; 183a); **2.♔e3!** (no 2.♔f3? ♚e5, 3.e3 ♚f5 ó 3.♔e3 f5, 4.♔f3 d4); 2...♚e5, 3.♔d3! d4, 4.e3 ó e4 y tablas.

183e. Moraviets, 1941.
♔e5, ♙a2, ♙c2, ♚c5, ♟b5
Ganan blancas. Es prematuro **1.a3?**, por 1...♚c6, 2.♔e6 (ó 2.♔d4 ♚d6, 3.c3 ♚c6); 2...♚c5, 3.♔d7 b4, 4.a4 ♚b6. Lo correcto es **1.♔e6! ♚c6, 2.♔e7 ♚c7, 3.a3 ♚c6, 4.♔d8** y ganan.

184



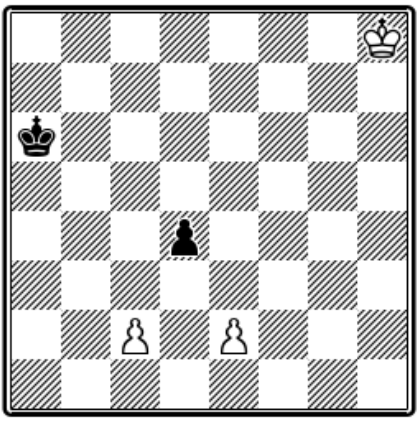
Como las negras tienen en este problema **(184)** tiempos de reserva, no toman la oposición, sino que esperan a que las tomen las blancas, para quitársela con la jugada ♟d6. Debido a ello, también las blancas evitan el tomarla.
Siendo mano las negras se jugada **1...♚c4!** (no 1...♚d4?, 2.♔f5 ♚e3, 3.e5 ó 2...d6, 3.♔f4 y tablas); **si 2.♔e3** (2.♔g4 d6! ó 2.♔f5, (♔f3) ♚d4, 3.♔f4 d6); **2...d6!, 3.♔e2 ♚d4, 4.♔f3 ♚d3, 5.♔f4 ♚e2,** apoderándose de las casillas críticas del peón "e4" (véase 8); las negras ganan. La partida se determina en este caso por las posiciones decisivas. ♔f5-♚d4, ♔f4-♚c4, ♔g4-♚c5. Dicho de otro modo, las casillas "f5", "f4" y "g4" (junto al escaque inaccesible "g5"), son las conjugadas de las casillas "d4", "c4" y "c5" (junto al escaque inaccesible "d5"). En esas casillas conjugadas se salvan las blancas de la funesta, en este caso, oposición (en los escaques de retaguardia adyacentes las negras no pueden maniobrar, por tener amenazado el peón "f6"). De todo lo que antecede se deduce claramente la solución: **1.♔g4!** (1.♔e3? ♚d6!, 2.♔f4 ♚e6); **1...♚c4** (1...♚d6, 2.♔f5); **2.♔f4! ♚d4** (2...d6, 3.♔g4); **3.♔f5! d6** (después de esa jugada las blancas se defienden por medio de la oposición); **4.♔f4 ♚d3, 5.♔f3 ♚c4, 6.♔g4** y tablas.

184a. Ebersz, 1941.
♔h3, ♙c3, ♙e2, ♚a5, ♟d5
Ganan las blancas. La idea es la misma, pero ofrecen interés las maniobras en las casillas de retaguardia, próximas a las zonas criticas: "b5", "c5" y "c4" por parte las negras y "f4", "f5" y "e5" por las blancas; **1.♔g4!** (las blancas atacan dos casillas de la zona principal, obligando a las negras a la defensa correspondiente: no basta 1.♔g3? ♚a4, 2.♔f4 ♚b5! tablas); **1...♚b6!** (es más débil 1...♚a4, 2.♔f5 ♚b3, 3.♔e6! ♚c4, 4.♔e5 y ganan); **2.♔g5!** (no 2.♔f5? ♚c5); **2...♚c6, 3.♔f6!** (amenazando con ocupar la casilla "e5", y como las negras están lejos de la "c4", se ven obligadas a penetrar en la zona principal; las blancas no tardan en ocupar en ella las casillas conjugadas decisivas); **3...♚b5, 4.♔e6! ♚c5, 5.♔f5!** (el resultado final ya es evidente, pero la continuación sigue siendo instructiva); **5...♚b5, 6.e3 ♚b6, 7.♔f6** (toma de oposición en la fila principal; (13); **7...♚b5, 8.♔e7** (¡rodeo!); **8...♚c6, 9.♔e6** (la oposición

distante pasa a ser inmediata); **9...♚c5, 10.♔d7** y ganan.

Los siguientes ejemplos muestran ciertas peculiaridades de maniobra en las filas.

185



Desde el punto de vista teórico, Dedrle (1925) expuso erróneamente la solución en el ejemplo **185**.

El rey blanco no puede pasar de golpe a la fila 7, ya que las negras tomarían la oposición distante y la partida acabaría en tablas. "El rey blanco debe acercarse a las casillas críticas del peón "d4" (véase 8) por la fila 8, conservando la conjugación *«rectangular»*, que poco después ha de transformarse en oposición lineal decisiva (véase 13): **1.♔g8** (los ángulos del rectángulo "a6", "a8", "g8", "g6" son del *mismo color*); **1...♚b6, 2.♔f8 ♚c6, 3.♔e8 ♚d6, 4.♔f7** (como el rey negro ha pasado a una columna desfavorable para él, pues su propio peón le impide mantener la oposición, las blancas pueden ya emprender la conquista de las casillas críticas; es errónea la afirmación de Dedrle de que no gana **4.♔d8**, por **4...♚c6, 5.♔e7 ♚c7, en vez de 5.♔e7?**, lo acertado es **5.♔c8! ♚d6, 6.♔b7** y ganan.

En este ejemplo, la fila principal es la 5, pero las blancas han tenido que conquistar primero la séptima, valiéndose del método envolvente. A diferencia del ejemplo 15, que tenía otra distribución de los reyes, en este caso es de importancia decisiva el dominio le la *«conjugación rectangular»*, para que de ello depende la toma de oposición estando el rey blanco "d8".

Lo veremos más claro si con la misma posición son mano las negras: 1...♚b6, 2.♔g8 ♚c6, 3.♔f8 ♚b6! (3...♚d6?, 3.♔f7); 4.♔e8 ♚c6, 5.♔d8 ♚d6 (fijando para siempre al rey blanco en la fila octava) ó 5.♔e7 (♔f7), ♚f7 (♚b7) y tablas.

Si la posición inicial del rey blanco fuese "g8", la solución dependería de la salida: las blancas: ganan sólo cuando juegan las negras.

Examinemos ahora otra defensa de las negras en este mismo ejemplo, después de **1.♔g8 1...♚a5** (ó 1...♚b5, 2.♔f7!); **2.♔g7!** (las blancas deben reconquistar del mismo modo la fila 6); **2...♚a4**. Las negras renuncian inmediatamente a la inútil defensa de la fila 6. Esta fue la causa de la confusión del propio autor del problema 185, quien afirma que la única jugada correcta ahora es 3.♔f6, y que 3.♔g6, con la toma mecánica de la conjugación «rectangular», es un error irreparable. Pero en realidad las dos jugadas son buenas: la conjugación *«rectangular»* pierde su importancia, ya que el rey negro se encuentra en una fila desventajosa (le estorba su propio peón), por ejemplo: **3.♔f6 ♚b4, 4.♔e6 ♚c4, 5.♔d6** y ganan) . Después de **3.♔g6** cabe jugar **3...♚a5** (3...♚b4, 4.♔f6! ♚c3, 5.♔e5); **4.♔g5!** (es indispensable tomar la

oposición en la fila principal), y ahora o bien **4...♚a6, 5.♔f4 ♚b5, 6.♔f5!** ó **4...♚a4 5.♔f6!** y ganan. De ahí se deduce que 3.♔f6 es mejor que 3.♔g6, ya que, sin necesidad de maniobras superfluas, lleva más directamente al rey al objetivo: la conquista de las casillas críticas.

185a. Dedrle, 1921.
♔g7, ♙b2, ♙d2, ♚c7, ♟c4
Las negras hacen tablas. El rey negro se encuentra en posición desventajosa, pero también el rey blanco está lejos; **1...♚c6!, 2.♔g6** (2.♔f6 ♚d6 o ♚b6); **2...♚c5, 3.♔g5 ♚d4 (♚b4)**; tablas. Si 1...♚d6 (♚b6)?, entonces 2.♔f6 ♚d5, 3.♔f5 ♚d4, 4.♔e6! y ganan.

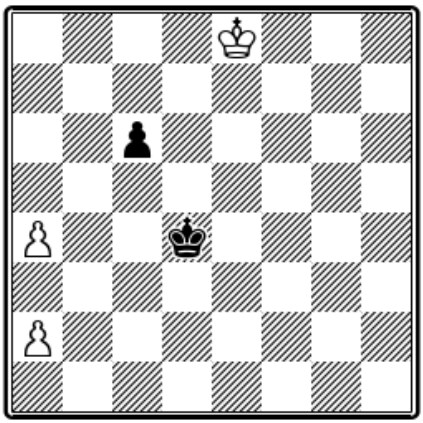
185b. Mandler, 1929.
♔h5, ♙c4, ♙e4, ♚a7, ♟d6
Ganan blancas: 1.♔g6 ♚a6, 2.♔g7! ♚a7, 3.♔g8! ♚a8 (la táctica de atracción del rey negro a la fila 8 resulta funesta para las negras, y, además, el rey se aleja de su peón); 4.c5! (esta combinación es posible sólo en el caso de que el peón del enemigo esté poco avanzado); 4...dxc5 **(el rey negro no puede jugar "c7")**; 5.e5 y ganan.

185c. Herberg, 1936. Blancas:
♔b3, ♙e3, ♚h4, ♟d5, ♟f5
Tablas. Nos encontramos con una forma distinta de la posición anterior; **1.♔c2!** (no 1.♔b4? ♚g4 y no 1.♔b2 ♚h3, 2.♔b3 ♚h2, 3.♔b2 ♚h1, 4.♔b1 d4 ó 4.♔b3 ♚g1, 5.♔c3 ♚f1 y ganan); **1...♚g4, 2.♔d2! ♚h3, 3.♔d3 ♚g2** (3...♚g3 4.♔c3); **4.♔c2! ♚h1, 5.♔d1! ♚g1, 6.♔c1 d4, 7.♔d2** y tablas.

3. PEONES AISLADOS DOBLADOS

Los peones doblados, naturalmente, son mucho más débiles que los ligados o aislados, pero sería erróneo exagerar su debilidad, pues a veces sólo es aparente. En 1935, Grigóriev escribía: *«Los peones doblados, incluso aislados, suponen a veces una gran fuerza. En todo caso, mayor de lo que se suele pensar. Pueden privar al contrario de importantes casillas y significar tiempos de reserva... incluso en apariencia, impotentes, encierran muchas posibilidades de victoria»*. Las finales de peones doblados contra un peón fueron durante mucho tiempo una «mancha blanca» en la teoría de los finales. Los numerosos análisis hechos por Grigóriev en 1931, 1932 y 1935 sentaron la base del estudio de ese final. El carácter de estos finales cambia, como es lógico, según la diferente estructura de los peones; las peones pueden ser pasados, o, si no lo son, hallarse en la misma columna que el peón contrario o en la vecina. Todas esas peculiaridades de la estructura de peones las examinaremos aisladamente. Los casos en que todos los peones son pasados se prestan menos a una apreciación general, ya que se puede producir fácilmente un final de «dama y peón contra dama». Pero si la partida se resuelve desde el principio hasta el final sólo con peones, se manifiestan, casi siempre, las peculiaridades más típicas de los peones doblados, es decir, los tiempos de reserva y la inaccesibilidad de las casillas para el ataque lateral del rey adversario.

186



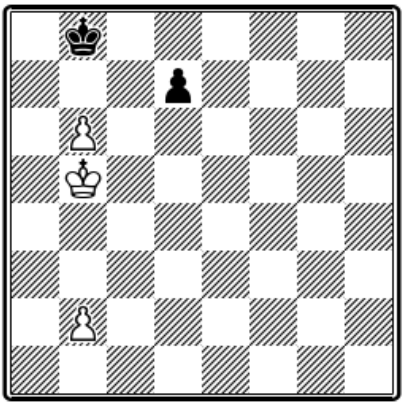
Este ejemplo ilustra la autodefensa de los peones doblados: 1.a5 ♔c5, 2.a4 ♔d6, 3.♔d8 c5, 4.a6! ♔c6, 5.a5 c4, 6.♔c8 c3, 7.a7 c2, 8.a8=♕+ y ganan.

186a. Grigóriev, 1935.
♔g1, ♙g2, ♙g3, ♔b5, ♟e3
Ganan blancas. Lo correcto es **1.♔f1! ♚c4, 2.♔e2 ♚d4, 3.g4 ♚e4, 4.g3**, etc., (48 y 120), pero no 1.g4? ♔c4, 2.♔f1 ♔d3!, 3.♔e1 ♔e4, 4.g3 ♔e5, 5.♔e2! ♔e4, 6.♔f1 (calculando que 6...♔d3?, 7.♔e1 y ganan); 6...♔e5, 7.♔e1 ♔f6 y tablas.

186b. Grigóriev, 1935.
♔c1, ♙e5, ♔b6, ♟b5, ♟b7
Tablas. La idea de la defensa consiste en imponer a los peones negros el avance hasta "c3" y "c4" (47).
1.♔d2! ♚c6!, 2.♔e3 ♚d5, 3.♔f4 ♚e6 (a las negras les conviene ahora o a la séptima jugada pasar a un final de dama, con 3...c4, 4.♔f5 c3, 5.e6 ♔d6, 6.♔f6 c2, 7.e7 c1=♕, 8.e8=♕ ♕f4+, 9.♔g6 ♕e5, etcétera, ya que el final de peones no da perspectiva alguna de victoria); **4.♔e4 c6, 5.♔f4 c4, 6.♔e4 c5, 7.♔f4 c3** (7...♔d5!), **8.♔e3 c4, 9.♔e2 ♚xe5, 10.♔d1!** (no 10.♔e3? ♔d5 o ♔f5, 11.♔e2 ♔e4 y ganan); **♚e4, 11.♔c2 ♚d4, 12.♔c1!**, tablas.

186c. A. Votava, 1937.
♔a8, ♙c4, ♙e2, ♙e4, ♔a3, ♟d7
Ganan blancas. La solución está inspirada en la idea de Grigóriev (186): 1.c5 ♔b4, 2.c6 dxc6, 3.e5 ♔c5, 4.e4, etc. No basta 1.♔b7 ♔b4, 2.♔c7 ♔xc4 y tablas (188b).

187



La lucha en el ejemplo **(187)** es algo complicada. No se gana con 1.♔c5 ♔b7, 2.b3 ♔a6 (ó 2...d5), 3.b4 ♔b7, 4. ♔b5 d5, 5.♔c5 d4 y tablas. Las blancas deben obligar a las negras a mover el peón "d7", a fin de cambiar el peón b6. Pero, al mismo tiempo, no deben mover el peón "b2", ya que teniéndolo en "b3" sería imposible dominar sus casillas críticas.

1.♔a6! d6!

Sin lucha pierde 1...d5?, 2.♔b5 ♚b7, 3.♔c5 ó 1...♚a8?, 2.b7+ ♚b8, 3.♔b6 d5, 4.♔c5.

Después de 1...d6! son flojas las continuaciones: **a)** 2.b7? d5, 3.♔b5 ♚xb7, 4.♔c5 ♚a6!. **b)** 2.b3? d5, 3.♔b5 ♚b7, 4.♔c5 d4, 5.♔xd4 ♚xb6, 6.♔c4 ♚c6. **c)** 2.♔b5? ♚b7 (las blancas están en zugzwang); 3.♔a5 (ó 3.b3 d5); 3...d5, 4.♔b5 d4 y tablas.

2.♔a5!

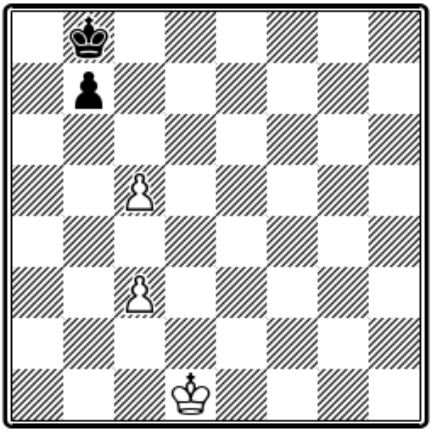
Empiezan a utilizar el «triángulo». En caso de 2...♚b7, 3.♔b5 son las negras quienes estarán en zugzwang. La continuación es sencilla: **2...♚a8, 3. ♔b4 ♚b8, 4.♔a4 ♚a8, 5.♔a5 ♚b8, 6.♔a6** y ganan, como en las observaciones a la primera jugada. Para finalizar damos un ejemplo de rey ahogado, que constituyó la base de una serie de problemas.

187a. 1922. Tomado de un partido práctico, ♔c7, ♙h5, ♙h4, ♚h8, ♟g5
Tablas. 1.♔f6! g4, 2.♔g6 g3, 3.h7 g2, 4.♔h6 g1=♕ o ♖ y rey ahogado. (Véase 208, c, d).

Peones en columnas vecinas

Esta estructura es, naturalmente, más favorable para los peones doblados, ya que la parte más fuerte puede tener posibilidades de cambiar uno de los peones doblados y ganar con ayuda del otro. Por eso lo mejor es colocar el rey en la columna del peón adversario, a fin de ocupar la casilla bloqueadora. En este sentido, existe cierta semejanza entre esta clase de finales y los del apartado anterior (peones aislados sin peón pasado.
La dificultad mayor para ganar es, habitualmente, la gran vulnerabilidad de los peones doblados ante un ataque del rey adversario por la retaguardia.

188



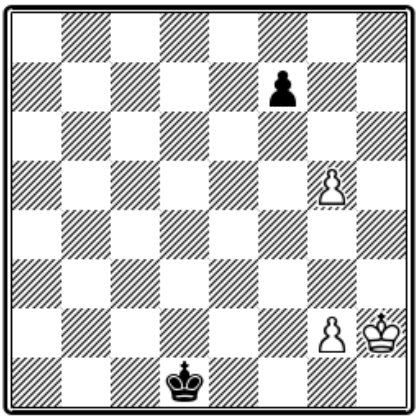
En este ejemplo **(188)** la jugada primera no conduce al objetivo: 1.♔d2? ♚c7, 2.♔d3 ♚d7! (no 2...♚c6?, 3.♔c4); 3.♔d4 ♚c7, 4.♔c4 (4.♔d5 ♚d7); 4...♚c6, 5.♔b4 b6 y tablas. Tiene interés la indicación de Grigóriev de que en vez de 5...b6, se consiguen también tablas con 5...♚d5, 6.♔b5 ♚e4!! (esta posición de tablas tiene importancia para la teoría). Lo correcto es 1.♔c2! (es el camino más corto a la columna del caballo); 1...♚c7, 2.♔b3 ♚d7, 3.♔b4! ♚c6 (la casilla "b5"!), 4.♔c4 ♚d7, 5.♔b5 ♚c7 y ahora decide el tiempo de reserva 6.c4 (7.♔b6; 8.c6).

188a. Grigóriev, 1935.
♔d2, ♙c3, ♙c4, ♚a8, ♟b6
Ganan blancas: 1.♔c2! ♚b7, 2.♔b3 ♚c7, 3.♔a4! ♚c6, 4.♔b4 y ganan.

188b. (véase 186c).
♔f7, ♙e2, ♙e4, ♚f4, ♟e7
Las blancas no pueden ganar: 1.e3 ♚d3, 2.e5 ♚e4, 3.♔d6 ♚f5, 4.♔d5 ♚g4! (la posición teórica es de Grigóriev; véanse sus indicaciones en el 188), tablas.

188c. Krum, 1913.
♔c4, ♙e4, ♙e5, ♚f8, ♟f7
Ganan blancas: 1.e6! fxe6 (ó 1...f6, 2.♔c5), 2.e5! y ganan (57b).
Es muy aleccionadora la partida de este ejemplo **(189).**

189



1.♔g3 ♚e2 2.♔f4 ♚f2

Para hacer tablas, es lo mismo jugar 3.g4 ♚g2, 4.g6 fxg6, 5.g5 ♚h3!, que 3.♔f5 ♚g3, 4.♔f6 ♚f4!, 5.g3+ ♚g4.

3.♔e5! ♚g3

Es una jugada obligada por la amenaza de 4.♔f6, pero ahora las blancas ponen al adversario en situación de zugzwang, alcanzando un efecto inesperado.

4.♔f5! ♚h4 5.♔f4!

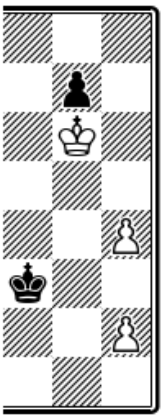
El rey negro está en la retaguardia de los peones y ocasiona por ello bastantes molestias; las blancas lo desplazan a una posición más cómoda para ellas.

5...♚h5 6.g3 ♚g6 7.♔g4

y las blancas ganan, lo mismo que en el 188 (véase 261). El zugzwang que constituye la base del 189, recibe una explicación complementaria en los ejemplos relativamente sencillos, 190 y 191, que pueden ser considerados como auxiliares para posiciones más difíciles presentadas en los números 192 y 193.

190

191



En el ejemplo **190** no gana 1.♔f5?, por 1...♚f3, 2.♔g6 ♚g3, 3.h5 ♚h4 ó 1.h5?, ♚f3, 2.♔f5 (2.♔e6 ♚f4!); 2...♚g3, 3.♔g6 ♚h4, que nos lleva al mismo final, ya que las blancas se encuentran en zugzwang. Pero si las negras tuviesen que jugar ahora, habrían perdido. Para conseguirlo, las blancas deben llegar a "g6" no en dos jugadas, sino en tres: 1.♔e6! ♚f4, 2.♔f7 ♚g3, 3.h5 ♚h4, 4.♔g6, y ahora

son las negras quienes están en zugzwang.

190a. 1913. Terminación del problema, ♔e5, ♙h4, ♙h5, ♚f3, ♟g7
Ganan blancas: **1.♔f5** (no 1.h6? gxh6, 2.♔f5 h5!, 3.♔g5 ♚e4, 4.♔xh5 ♚f5 y tablas); **1...♚g3, 2.h6! gxh6, 3.h5** y ganan.

190b. Jander-Prokesv, Praga, 1928.
♔f4, ♙a4, ♙g2, ♚c4, ♟a5, ♟h4♙ ♟h5
Salen las blancas, que pierden después de **1.♔e4 ♚b4, 2.♔d4 ♚xa4, 3.♔c4 h3** (también gana 3...♚a3, 4.♔c3 a4); **4.gxh3 h4**, etc. Más interés ofrece la variante 1.♔g5 h3! (única); 2.gxh3 ♚b4, 3.♔xh5 ♚xa4 y ganan.

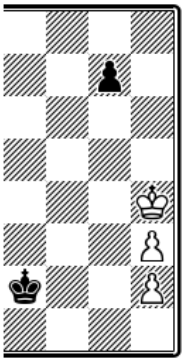
190c. Moraviets, 1938.
♔e6, ♙b2, ♙h4, ♙h5, ♚b3, ♟c4, ♟g7
Ganan blancas: 1.♔d5 ♚b4!, 2.♔c6 ♚a4, 3.♔c5 ♚b3, 4.♔b5 c3!, 5.bxc3 ♚xc3, 6.♔c5 ♚d3, 7.♔d5 ♚e3, 8.♔e5 ♚f3, 9.♔f5 ♚g3, 10.h6! gxh6; 11.h5 y ganan.
De otro modo se consigue ganar en el ejemplo **191**. Después de 1.♔f5! ♚g2, 2.h5 ♚h3, las blancas en vez de 3.♔g6? (por 3...♚g4!) juegan primero 3.♔g5!, para obligar al rey negro a un retroceso fatal.
En el ejemplo **192** es inútil 1.♔g5? ♚f3, 2.h4 ♚g2, 3.h5 ♚h3 ó 1.♔g4? ♚f2, 2.h4 ♚g2, 3.h3 g6.

1.♔g3! ♚e3

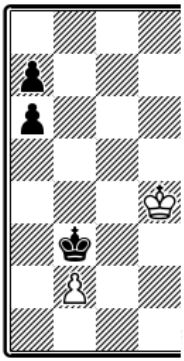
Grigóriev rechazaba el intento de ataque por la retaguardia **1...♚f1** con la siguiente combinación: **2.h4 g6** (o, de otro modo, 3.h5 y h4); **3.♔f4** (pero no 3.♔g4?, por 3...♚g2, 4.h3 ♚h2, 5.♔g5 ♚xh3, 6.♔xg6 ♚xh4); **3...♚g2, 4.h5! gxh5, 5.h4** y ganan.

Grigóriev ha indicado que en esta posición, desplazada a la columna de la izquierda, la combinación anterior pierde (en vista de 5...♚g3, 6.♔f5 ♚h4); de ahí deduce que la posición del problema no puede ser desplazada, es decir, que en ese caso las blancas no pueden ganar.

192



193



Sin embargo, después de 1...♚f1, 2. h4 g6, se puede ganar sin necesidad de la combinación, jugando: 3.h3 y si 3...♚g1 sigue 4.h5 gxh5, 5.h4 y si 3...♚e2 entonces 4.♔f4 ♚f2, 5.h5 gxh5, 6.h4 y en ambos casos las negras no pueden rodear por la izquierda (lo mismo que en el 58). Esta solución es general, es decir, la que proporciona la victoria en todas las columnas, y la combinación es una excepción, posible tan sólo cuando hay peones de torre.
Después de 1...♚e3, también es fácil ganar: 2.h4 ♚e4; 3.♔g4 ♚e5, 4.♔g5 ♚e4, 5.h5! ♚f3, 6.♔f5! y ganan (191).

En el ejemplo **193** no se consigue el objetivo con 1.♔c5? a5, 2.♔b5 a4, 3.♔a5 a6 ni con 2.♔c6? ♚c4, (191). Se hacen tablas sólo con 1.♔d5!, por ejemplo: 1...♚b4 (ó 1...♚xb2, 2.♔c4 ♚a3, 3.♔c3;

ó 1...a5, 2.♔c5); 2.♔c6 a5, 3.♔b7 a4, 4.♔a6 y tablas.

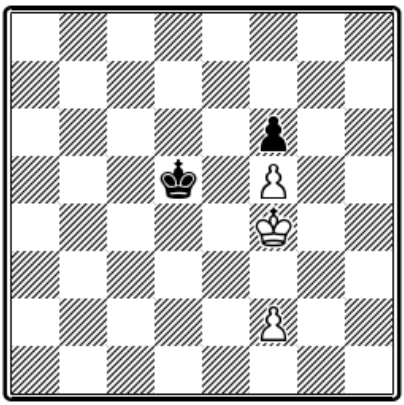
193a. Flohr-Ragozin. Moscú, 1936.
♔f6, ♙g2, ♙g4, ♚d5, ♟h7
Las negras se han defendido con toda corrección: 1...♚e4, 2.♔g5 ♚e3, 3.♔h6 ♚f4, 4.g5 ♚f5, 5.♔h5 ♚f4, 6.♔h4 ♚e3, 7.♔g3 ♚e4, 8.♔g4 ♚e3, 9.♔f5 ♚f2, 10.♔f6 ♚g3, 11.♔g7 ♚g4, 12.♔h6 ♚h4, tablas.

193b. Ebersz, 1942.
♔a5, ♙b2, ♙b3, ♚e5, ♟c7
Ganan blancas. No basta 1.♔a6? ó 1.♔b4? por 1...♚d4!, 2.♔b5 ♚d3 lo mismo que 1.b4? ♚d4, 2.♔b5 ♚d3. Lo correcto es **1.♔b5! ♚d5** (1...♚d4, 2.♔c6); **2.b4 b6+** (es tarde ya para 2...♚d4, 3.♔c6 ♚d3 por 4.♔d5!, 191); **3.♔a5!** ganan. (3...♚c4, 4.♔a4 y 5.b5); serían tablas si 3.♔a4? ♚c4, 4.♔a3 ♚d3! (4...♚d5?, 5.♔b3 ♚d4, 6.b5); 5.♔b3 ♚d2!, etc.

193c. Ebersz, 1942.
♔a3, ♙f4, ♙f5, ♚b1, ♟g7
Ganan blancas: 1.♔b3 ♚c1, 2.♔c3 ♚d1, 3.♔d3 ♚e1, 4.♔e3 ♚f1, 5.♔f3 ♚g1, 6.f6 gxf6, 7.f5 ♚h2, 8.♔e4 y ganan. No se debe de golpe: 1.f6? gxf6, 2.♔b3, por 2...♚c1 hasta la 5...♚f1, 6.♔f3 f5! y tablas. La estructura de «peones en columna» permite hacer un juego más variado que el que acabamos de analizar. Berger, que no daba más que un ejemplo sobre ese tema, y, además, poco típico (194), suponía que la parte más fuerte gana sólo por excepción, sin embargo, los análisis de Grigóriev han demostrado que, incluso si son excepciones, no son pocas y acaba uno por no saber si las excepciones son regla en esa clase de finales.

Las probabilidades de ganar dependen exclusivamente de la posibilidad de capturar el peón adversario. Por eso tiene importancia el grado de proximidad de los peones (tiempos de reserva) y la posición que ocupan los reyes. En los finales con peones bloqueados predomina la idea del rodeo por los flancos; la lucha por el dominio de las casillas críticas recuerda en mucho los finales de «peón contra peón». Si no hay peones bloqueados, uno de los medios más eficaces de defensa es el ataque por la retaguardia (igual que en los casos de peones en columnas vecinas), que da lugar a numerosas posiciones de zugzwang. Estos finales son mucho más complicados, pues al mover cualquier peón cambia el sistema de las casillas críticas; los finales del primer tipo (con peones bloqueados) existen en ellos como una posibilidad potencial.

194



Las probabilidades de las blancas **(194)** están en el flanco del rey (invasión de la casilla "h6"). Las blancas nada pueden conseguir por la izquierda del peón "f6", si el rey negro se encuentra en la misma

fila que su peón (en la posición, por ejemplo, de ♔d4-♚d6, las negras tienen la jugada ♚c6, que acaba con todos los tiempos de reserva de las blancas; en la posición ♔d5-♚d7, lo decisivo es el juego del peón "f2").

Entre la casilla "h5" y el rey blanco median sólo dos jugadas; en cambio, del rey negro a "g7" hay cuatro; la única salvación de las negras es contraatacar el peón "f5".

Si son mano, las blancas no ganan; por ejemplo: 1.♔g4 ♚e4!, 2.f3+ ♚e5! ó 2.f4 ♚e3!, si 1.♔g3, entonces 1...♚e5!, 2.♔g4 ♚e4, si 1.f3, entonces 1...♚d6!, y nada se consigue con 2.♔g4 ♚e5!, ni 2.♔g3 ♚e7! (como las blancas han perdido tiempos, el rey negro pudo acercarse a la casilla "g7"); 3.♔h4 ♚f7, 4.♔g4 ♚f8 (con una casilla de reserva, las negras defienden victoriosamente ambos flancos; véase 194a); 5.♔h5 ♚g7.

Pero si las negras tienen la salida, están perdidas: 1...♚d4 (a 1...♚d6 decide en el acto 2.♔g4 ♚e5, 3.f3); 2.f3! ♚d5, 3.♔g3! ♚d6, 4.♔h4! ♚e5, 5.♔g4 y 6.♔h5. Por una simple casualidad la posición 194 fue la base de un problema de Bianchetti (1924) y de Grigóriev. La posición de los reyes en el de Bianchetti era: ♔d1-♚b7; la primera parte del juego se reducía a aproximar los reyes: 1.♔e2 ♚c6, 2.♔f3 ♚d5, 3.♔f4 (no sirve, evidentemente, 3.♔g4? ♚e4). En el problema de Grigóriev, la situación de los reyes, ♔e4-♚c6, creaba una posición más complicada, ya que planteaba la urgente necesidad de lograr la conjugación decisiva: 1.♔f3! ♚d5, 2.♔f4! (Grigóriev indicaba que si el rey negro estuviese en "d6" o en "c5", las blancas no podrían ganar.)

194a. Grigóriev, 1935.

♔f4, ♙f3, ♙f6, ♚d5, ♟f7

Ganan blancas: **1.♔f5! ♚d6** (ó 1...♚d4, 2.f4 ♚d5, 3.♔g4!); **2.f4 ♚d7, 3.♔g4 ♚e8, 4.♔h5! ♚f8, 5.♔g5**. Por no tener un escaque de reserva, las negras pierden: **5...♚e8, 6.♔h6;** ó **5...♚g8, 6.♔f5 ♚f8, 7.♔e5 ♚e8, 8.♔d6 ♚d8, 9.f5 ó 6...♚h7, 7.♔e4 ♚h6, 8.♔d5 ♚g6, 9.♔e5 y 10.♔d6.** (Si esta posición se desplaza a la izquierda, se gana más fácilmente, pero si se coloca más abajo o a la derecha, no se gana.)

194b. Horwitz y Kling, 1851.

♔d3, ♙d4, ♙d5, ♚d8, ♟d7

Ganan las blancas si son mano. Las negras, teniendo la salida, hacen tablas jugando 1...d6! y conservando la oposición en las columnas principales (15). Las blancas ganan con la jugada 1.d6! ♚e8, 2.♔c4 (el camino más corto hacia la casilla "a6"), pero también gana 2.♔e4 ♚f8, 3.♔d5 ♚f7, 4.♔c4!, etc.

El resultado no se modifica si la posición se traslada abajo, pero las blancas pueden ganar, en caso de ser mano, sólo en las columnas centrales; de otro modo no se consigue el rodeo.

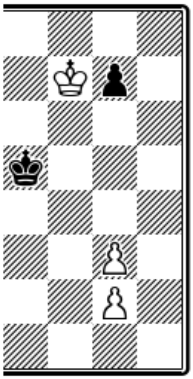
Lo mismo ocurre en la posición siguiente:

194c. Prokop, 1925.

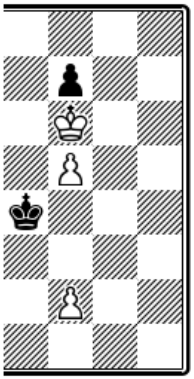
♔f2, ♙e5, ♙e6, ♚e8, ♟e7

Ganan blancas. **1.♔d3 ♚d8, 2.♔e4!** (2.♔d4? ♚c7!, tablas); **2...♚e8, 3.♔e3! ♚d8, 4.♔f4 ó 3...♚f8, 4.♔d4** y ganan. Las posiciones siguientes ilustran el ataque por la retaguardia del rey de la parte más débil a unos peones doblados.

195



196



En el ejemplo **195**, Grigóriev acorta la solución (♔e8) f7- (♚d6) e5. Después de **1.♔g6** (no 1.♔xg7? ♚f5), la posición se simplifica. Es inútil para las negras 1...♚e6, 2.g4 ♚e5, 3.g3 y 4.♔xg7. Por eso **1...♚e4, 2.g4 ♚f4** (2...♚e5, 3.g3 ó 2...♚e3, 3.♔f5! y el peón puede avanzar hasta g6); **3.g5! ♚g4, 4.g3** y ganan.

Después de 3.g5 la posición es de zugzwang recíproco. Si en semejante situación tuviesen que jugar las blancas, habrían sido tablas: 1.g3+ ♚g4 ó 1.♔h5 ♚g3 (no 1...♚f5? g3); 2.g6 ♚f4, 3.g4 ♚e5.

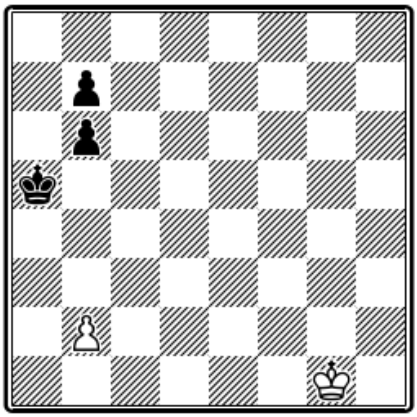
Pero si desplazamos esta posición a la columna del alfil **(196)**, las blancas no estarán en zugzwang. La penetración prematura del rey en f6 se corrige fácilmente: **1.♔g5! ♚d5** (1...♚f3, 2.f6 y 3.♔h6); **2.f6! ♚e5, 3.f3! ♚e6, 4.f4** y ganan.

En este ejemplo **(197)** el rey blanco no consigue llegar a la esquina "a1", que le habría asegurado las tablas. La única posibilidad radica en el ataque por la retaguardia de los peones doblados, pero para conseguirlo es preciso sacar ventaja de las posiciones de zugzwang que caracteriza el ejemplo 195.

1.♔f2 ♚b4

Esta jugada parece la indicada, pero es

197



mejor la 1...♚a4, que analizamos más adelante.

2.♔e3 ♚b3

Si 2...♚c4, entonces 3.♔d2! ♚b3, 4.♔c1! (pero no 4.♔d3? b5!, 5.♔d4 b6); 4...♚a2, 5.♔c2 b5 (para ganar haría falta la jugada ♟b4; 6.♔c3 y tablas. La jugada 2...♚a4 tiene el carácter de una celada, pero tanto 3.♔d2 como 3.♔d3 consiguen tablas; pierde la 3.♔d4? por 3...♚b3 (195).

3.♔d4

Si lo comparamos con el 195, la posición de zugzwang parece vuelta del revés; es mano la parte más fuerte, en vez de la débil, cosa que asegura el resultado nulo: **3...b5** (a 3...♚b4, cabe 4.♔d5 y 4.♔d3) la esquina a1!; **4.♔d5!** (no 4.♔c5? b4); **4...b4, 5.♔c5! b6+, 6.♔b5** ó **4...b6 5.♔c6! ó 4...♚b4, 5.♔d4! b6, 6.♔d5**, etc. La situación, después de la tercera jugada de las blancas, viene a ser un curioso

paralelo del 193, donde los peones doblados se encuentran en la columna de la torre. En respuesta a 1.♔f2, es más vigorosa la réplica 1...♚a4 (a fin de que el rey no estorbe el avance del peón):

1...♚a4 2.♔e3 b5

Las blancas deben ser ahora muy precavidas. Son igualmente malas: 3.♔d2? ♚b3!, 4.♔c1 ♚a2, 5.♔c2 b4!, que 3.♔d3? ♚b3!, 4.♔d4 b6, que 3.♔d4? ♚b4!, 4.♔d5 ♚b3!, 5.♔d6 (5.♔c5 b4); 5...♚c4, 6.♔c7 b4 y ganan.

3.♔e4!! ♚b4

A 3...b4 se puede responder con 4.♔d5 y 4.♔d4, y si 3...b6 ó 3...♚b3, entonces 4.♔d5!

4.♔d4!

A 4...b6 ó ♚b3, sigue 5.♔d5 y tablas.

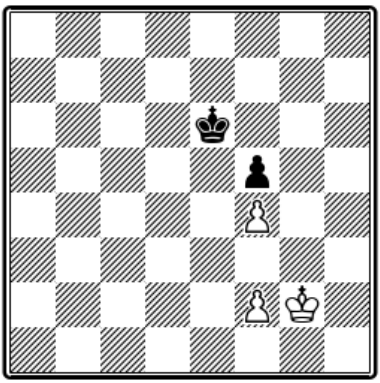
197a. Grigóriev, 1935.
♔e5, ♙b2, ♚a4, ♟b5, ♟b7
Tablas. Se trata de la primera versión simplificada del problema anterior, pero se distingue por una introducción interesante: 1.♔d6! ♚b3, 2.♔d5!, etcétera.

197b. Grigóriev, 1935.
♔h1, ♙g2, ♙g3, ♚b6, ♟g6
Ganan blancas. Con un peón en "g7" (en vez de "g6") las negras, sin moverlo, se harían fuertes en la esquina "h8". En este caso las blancas ganan, pero las negras replican con un movimiento impetuoso, por la diagonal "b3-f7", al avance de las blancas por la columna de torre. Es preciso, aunque sea con pérdida de tiempos, acercar el rey para impedir también el movimiento del rey negro: **1.♔g1! ♚c5, 2.♔f2 ♚d4, 3.♔f3 ♚e5**; (ó 3...♚d3, 4.♔f4!; y 5.g4); **4.♔g4 ♚f6, 5.♔f4 g5+** (de otro modo, 6.♔g5); **6.♔e4 ♚e6, 7.g4** y ganan.

Las posiciones de los ejemplos **198** y **199** son una ilustración auxiliar de alguna de las variantes de los problemas de Grigóriev que reproducimos más abajo (1936), pero al mismo tiempo tienen su propia importancia teórica. Estando los peones en las columnas centrales, las blancas ganan.

En el **198** (el rey negro puede estar también en "e7"), las negras deben estar en condiciones de responder con ♚g6, a ♔h4.
El rey negro debe mantenerse a la izquierda del blanco, ya que si ocupa la casilla "h6", el rey blanco se apodera de la casilla "d4" (las negras no alcanzan a replicar con ♚d5 a ♔e3).

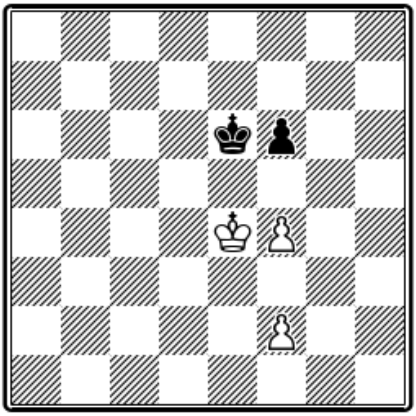
198



La defensa de las negras es sencilla, pues a ♔g3 pueden responder con ♚f6 ó ♚f7; si el rey blanco está en "h3", el negro puede ocupar "f6", "f7" y "g7". Según Grigóriev, las negras tienen «exceso de casillas conjugadas». Lo

mismo ocurre en el centro. Por ejemplo: 1.♔f3 ♚d5, 2.♔e3; parece que es una posición de zugzwang para las negras, pero cabe lugar 2...♚c4 y 2...♚c5, ya que después de 3.♔f3 ♚d5!, a la 4.♔g3, sigue 4...♚e4 (ó 4.♔g2 ♚e6).
Se comprende que las negras no habrían conseguido defender las casillas críticas si la posición estuviese en las columnas centrales.

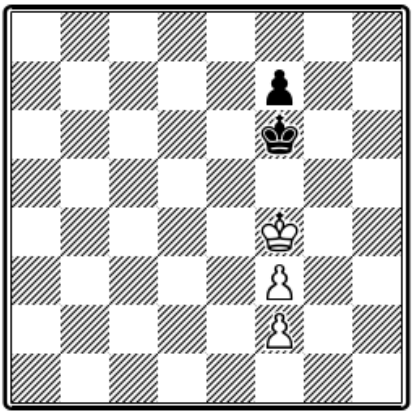
199



En el ejemplo **(199)**, las blancas no pueden ganar, si son mano, debido a que los peones se encuentran en la columna de alfil y no en la central. La tentativa 1.f5+ ♚d6, nos lleva rápidamente al 194; por ejemplo: 2.♔d4 (2.♔f4 ♚d5); 2...♚c6, 3.♔e3 ♚c5 (ó 3...♚d6, 4.♔e4 ♚c5); 4.♔f3 ♚d4!, 5.♔f4 ♚d5 y tablas.
Nada se consigue con la otra variante: 1.♔d4 ♚d6 (no 1...♚f5?, 2.♔e3 ♚e6, 3.♔e4 y les toca salir a las negras); 2.♔e3 (ó 2.♔d3 ♚d5, 3.♔e3 f5!); 2...♚d5 (es erróneo 2...♚e7?, 3.♔f3! ♚f7, 4.f5 ♚e7, 5.♔f4! y ganan; 200); 3.♔f3 f5! y tablas, lo mismo que en el 198.

Si en el ejemplo 199 colocamos los reyes en "g4" y "g6", las blancas ganan (véase 200).
Si la posición del ejemplo **200** estuviese en la columna de caballo, no habrían ganado las blancas. En la columna central, las blancas habrían ganado moviendo su rey bien a la derecha, bien a la izquierda. Pero en esta situación el movimiento del rey hacia el centro 1.♔e4 nos lleva a tablas, pues 1...♚e6, 2.f4 f6! (199).
La jugada correcta es **1.♔g4** (también se gana después de 1.♔g3), **1...♚g6, 2.f4 f6, 3.f5+ ♚f7** (ó 3...♚h6, 4.f3 y luego 5.♔f4); las blancas tienen ahora dos caminos para ganar: **4.♔h5 ♚g7, 5.f3! ♚h7, 6.♔g4** ó **4.♔f4 ♚e7, 5.♔f3 ♚f7, 6.♔e4.**
Saliendo las negras **1...♚e6, 2.♔g5 ♚e5,** (2...f6+, 3.♔f4); **3.f4+ ♚e4** (3...♚e6, 4.f3 ó 4.f5+); 4.f5 y ganan como arriba (teniendo en cuenta el 196).

200



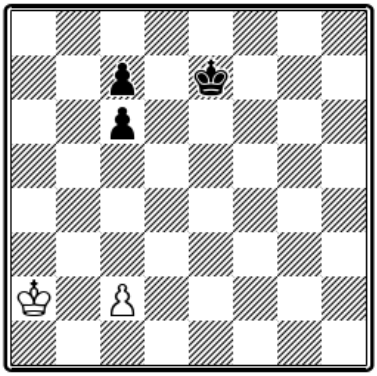
200a. Grigóriev, 1936.
♔e2, ♙f2, ♙f3, ♚g6, ♟f7
Ganan blancas: **1.f4!** (no 1.♔e3? ♚f5, 2.f4 ♚e6, 3.♔f3 f5, (**198)**, ó 3.♔e4 f6,

(199); **1...♚f6, 2.♔f3 ♚f5, 3.♔g3! ♚g6, 4.♔g4**, etc.

200b. Grigóriev, 1936.
♔f1, ♙f2, ♙f3, ♚e7, ♟f7
Ganan blancas: **1.♔g2! ♚e6, 2.♔g3** (no 2.f4? f5!, ni tampoco 2.♔h2? ♚e5!, 3.♔g3 f5! y tablas); **2...♚f5, 3.f4** y ganan; á 1...f5, 2.♔g3 (h3) ♚f7, 3.♔h4! ♚g6, 4.f4 y ganan.
Ahora ya no resulta difícil orientarse en la compleja posición del ejemplo 201, en la que están incluidas todas las variantes.

En el ejemplo **(201)**, con el rey blanco en "a3" se harían fácilmente tablas con (1.♔b4 ♚d6, 2.c4); pero si en la posición del diagrama el rey negro estuviese en "d7", las blancas habrían perdido, ya que 1.♔b3 c5; 2.♔c4 ♚c6 (200a).

201



La tarea fundamental de las blancas, impedir que las negras coloquen su rey delante de los peones, se consigue fácilmente: 1.♔b3 ♚d6; 2.♔c4! c5 (jugada obligada); 3.♔d3! y tablas, pues 3...♚e5, 4.♔c4 ♚d6, 5.♔d3 ó 3...♚c6, 4.c4 (198), ó 3...♚d5, 4.c3, etc. (199).

DOS PEONES CONTRA DOS PEONES

En los finales que hemos estudiado hasta ahora (con un número ínfimo de peones), la exposición era, dentro de lo posible, exhaustiva, pero a partir de esta parte ya no nos planteamos semejante objetivo. Teniendo en cuenta, sin embargo, la posición intermedia de los finales de «dos peones contra dos peones», hacemos de ellos un análisis más detallado que de los finales siguientes de «tres peones contra dos y tres peones».

El aumento del número de peones no cambia, claro está, los principios fundamentales del juego. Muchas de las ideas ya expuestas vuelven a aparecer de nuevo en esos finales, en una orquestación más amplia, por decirlo así. Pero, al mismo tiempo, el aumento del material impone que se amplíe el circulo de ideas estratégicas y tácticas, incluso de ideas que no podían haberse expuesto con menos material. Los finales de dos y tres peones tienen sus peculiaridades especificas propias, y por ello los vamos a estudiar por separado.

El propósito de sistematizar detalladamente el material según su estructura de peones tropieza en finales de «dos peones contra dos peones» (sin hablar ya de los siguientes) con dificultades considerables, debido a la multiformidad de esas estructuras. Por ello los autores de libros sobre finales no han hecho, hasta la fecha, ninguna sistematización, limitándose, en el mejor de los casos, a destacar los finales de peones pasados.

Es indudable que la existencia o la falta de peones pasados da un carácter radicalmente distinto a los finales que estudiamos, y por eso los hemos dividido en dos grupos fundamentales. Pero como esto no nos parece suficiente, hemos subdividido cada uno de los grupos fundamentales en partes complementarias, precisas para destacar mejor los tipos de finales que posean sus propias características.

Estas subdivisiones son las siguientes: **a)** peones ligados contra peones ligados: **b)** peones ligados contra peones aislados: **c)** peones aislados contra peones aislados (incluidos los doblados).

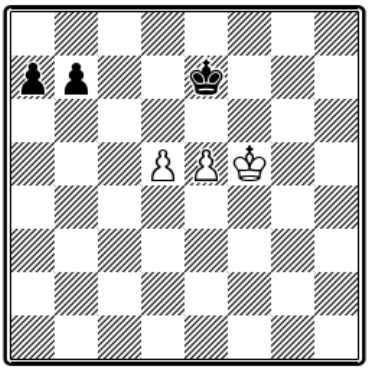
FINALES CON PEONES PASADOS

Es conveniente subdividir estos finales en dos grupos: **a)** finales con dos peones pasados, y **b)** finales con un peón pasado.

a) Dos peones pasados

Si en el final de «dos peones contra dos peones», una de las partes posee dos peones pasados, la otra parte, como es natural, también tiene dos peones pasados. Estos peones pueden ser ligados o aislados, centrales o laterales, y estar en diversas posiciones. Por lo tanto, se podrán hacer deducciones generales sólo en finales reducidos a grupos todavía más restringidos. La práctica ha demostrado, por ejemplo, que los peones laterales y aislados tienen, en la mayoría de los casos, ventajas sobre los peones centrales y ligados. La enorme variedad de casos particulares nos obliga a pasar a los ejemplos concretos, distribuidos según el sistema arriba indicado.

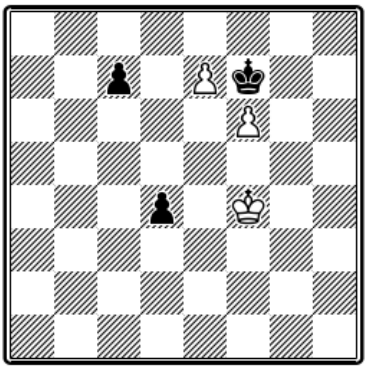
202



En el ejemplo **202** (Fine, 1941), el rey blanco presta un gran apoyo a sus peones. El peón negro "a7" necesita hacer cinco jugadas para convertirse en dama, pero apenas haga tres o cuatro jugadas, las blancas, ganando tiempos gracias a los jaques, bien coronarán el suyo, bien darán mate (74). Las blancas, desde la fila 4, necesitan seis jugadas por lo menos (y nueve desde la 3) para hacer dama. Por consiguiente, en posiciones análogas se puede ganar sólo si los peones propios no están por debajo de la fila 4, si el rey está bien situado o si hay posibilidades de impedir el avance de los peones adversarios.

202a. Horwitz, 1879
♔f3, ♙d4, ♙d5, ♕g5, ♟f5, ♟g6
Ganan blancas (son mano las negras): **1...♚h6** (1...f4, 2.d5 ♕f5, 3.d6 y ganan); **2.♔f4** (o primero ♙d5); **2...♚g7, 3.♔g5 ♚f7, 4.d5 ♚e7, 4.e6 ♚d6, 6.♔f6** y ganan.

203



En este problema clásico **(203)** del compositor letón, la dificultad de la solución se debe a la situación del rey negro en "f7". Si el rey negro estuviese en "e8", se ganaría jugando ♔e5, con amenaza de pasar a con el rey a "e6". Esta amenaza

constituye la base de la posición 203. Con el rey negro en "e8", el rey blanco podría pasar a la fila quinta, sin hacer caso del avance del peón "d4". La jugada frontal de 1.♔e4? nos llevaría a tablas: 1...c5, 2.♔d3 ♚e8, 3.♔c4 ♚f7, las blancas no pueden ganar tiempos. Lo correcto es 1.♔f3! c6, 2.♔f4!, c5, y ahora las blancas mueven su rey a "c3" en un número impar de jugadas: 3.♔e4 ♚e8, 4.♔d5 (se puede también ♔d3), 4...♚d7, 5.♔c4 ♚e8, 6.♔xc5! d3, 7.♔d6 ♚f7, 8.♔d7 y ganan (véase 354).

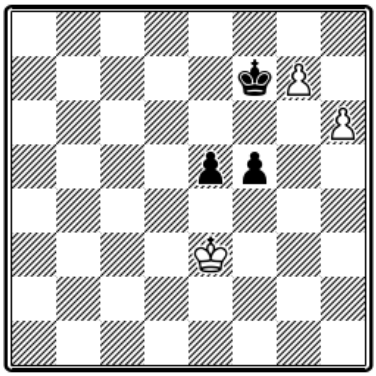
203a. Lasker, 1895.
♔f3, ♙e6, ♙f6, ♚e8, ♟c7, ♟d4
Ganan blancas. (Ejemplo didáctico tomado del libro «El sentido común en el ajedrez», que profundiza considerablemente el problema de Betinsh). **1.♔f4 ♚f8, 2.♔e4 c5, 3.♔d3 ♚e8, 4.e7!** y ganan. Algo más elegante es la solución estando el rey blanco en "f4", a saber: 1.♔f3!, **Bianchetti (1925) señaló erróneamente: «1.e7! ♚f7, 2.♔f3.), etc. A 1.e7? no se debe replicar 1...♚f7?, sino 1...c5! y tablas.** La jugada ♙e7 (toma de la casilla conjugada decisiva) se debe hacer sólo cuando se alcance la posición ♔d3-♚e8 (154).

203b.
♔d2, ♙c7, ♙d6, ♚d7, ♟e4, ♟f7
Ganan blancas. En un manual se daba la siguiente solución: (1.♔e3 f5, 2.♔d4 ♚c8, 3.♔c5 ♚d7, 4.♚b6 y ganan). Sin embargo, en vez de 3...♚d7?, lo correcto es 3...♚b7!, después de lo cual se debe seguir 4.♔d5! e3, 5.♔e6 e2, 6.♔d7 e1=♛, 7.c8=♕+ ♚b6, 8.♕c6+ ♚a5, 9.♕c5+ y 10.♕xf5 y con el juego correcto las blancas dan mate en 18 movimientos.

203c. Herberg, 1935 (según Betinsh).
♔d2, ♙c7, ♙d6, ♚d7, ♟e4, ♟f7
Ganan blancas: 1.♔e5 ♚f7, 2.♔d4 c6!, 3.♔d3! c5, 4.♔c4 ♚e8, 5.♔xc5 y ganan.

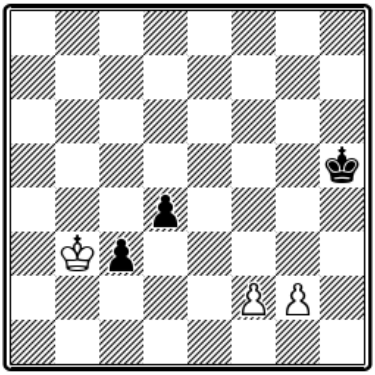
203d. (Torneo de Barcelona de 1932).
♔g4, ♙f6, ♙g7, ♚f7, ♟d7, ♟e4
Las blancas acceden a tablas. En 1950, Dedrle indicó la forma de ganar: **1.♔g3! d6, 2.♔g4! d5, 3.♔f4 ♚g8, 4.♔g5! ♚h7** (4...♚f7, 5.♔h6); **5.♔f5! e3, 6.♔e6 ♚g8** (6...e2, 7.♔f7); **7.f7+ ♚xg7, 6.♔e7** y ganan. Algo más complicadas son las maniobras en el ejemplo 204:

204

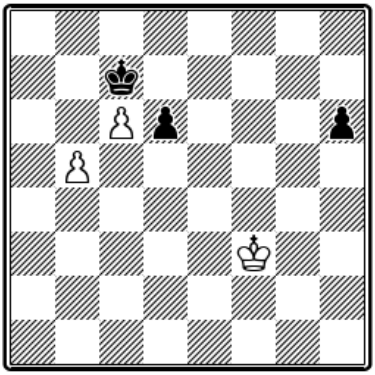


1.♔f3 ♚g8 (1...e4+, 2.♔f4; ó si 1...f4, 2.♔e4); **2.♔f2! ♚f7** (2...e4, 3.♔e3 ó 2...f4, 3.♔f3, etc.); **3.♔g3 ♚g8**, (3...f4+, 4.♔g4); **4.♔h4 ♚f7** (si 4...e4, entonces 5.♔g5! ♚f7, 6.♔f4); **5.♔g5 f4, 6.♔g4** y ganan.
La complicada posición de este ejemplo **(205)** nos hace ver con suma claridad hasta qué punto deben permitir las blancas la aproximación del rey negro. Las blancas no pueden dejar de mover sus peones, pero no constituyen una barrera suficientemente fuerte (la casilla "e4"!) ni amenazan con la conversión; por

205



206



ejemplo: **1.♔c2? ♚g4, 2.♔d3 ♚f4** (según Grigóriev, se gana en esta posición incluso saliendo las negras); **3.♔c2 ♚e4, 4.♔b3 ♚d3, ó 4.♔d1 d3, 5.♔c1 c2** (se puede también 5...d2+); **6.♔b2 (si 6.♔d2, no se debe jugar 6...♚d4?,** sino 6...♔f4!, 7.♔c1 ♔f5!, 8.♔d2 ♔e4, etc.); **♚d4, 7.g4 ♚e4, 8.g5 ♚f3, 9.g6 ♚e2, 10.g7 d2** y ganan.

1.f3!

jugada, única: al rey negro se le priva de la casilla "e4". Si 1.f4 ♔g4, 2.g3 ó 1.g3 ♔g4, 2.f4, entonces 2...♔f5 y 3...♔e4.

1...♚h4

Es mala 1...♔g5?, por 2.g3! y tablas, pero no 2.♔c2?, por 2...♔f4! 3.♔d3 ♔g3, 4.♔c2 ♔f2!, 5.♔d3 c2 o ♔d1 y ganan.

2.g4! ♚g5 3.♔c2 ♚f4 4.♔d3

y tablas en vista de la posición de zugzwang (las negras no pueden ganar tiempos). Se puede aplicar a los peones aislados que se encuentran en la misma fila la regla del «cuadrado errante), que dice: si el cuadrado común de los peones aislados llega al extremo del tablero o se sale de su marco, los peones pueden avanzar hacia la octava casilla por sí solos, sin el apoyo del rey (véase 51-54).

Si el cuadrado común de los peones no ha llegado todavía al extremo del tablero y el rey propio no puede prestarles apoyo, tiene decisiva importancia la distancia entre los peones. Si les separa una casilla, pueden defenderse ventajosamente de un ataque frontal del rey adversario. Si median entre ellos dos casillas, los peones perecen si no han alcanzado la fila quinta. Si son tres casillas las que hay entre ellos, se salvan si consiguen llegar a la fila cuarta.

Así pues, en el ejemplo 206, los peones negros estarían condenados de no encontrarse defendido uno de ellos por su rey. Sin embargo, la blancas ganan con una maniobra exacta: permiten el avance del peón de torre, pero coronan su peón de alfil y son las primeras en tener dama.

1.♔f4! ♚b6 (si mueven algún peón, pierden ambos); **2.♔f5! ♚c7, 3.♔f6!** (es

prematuro 3.♔e6? h5); **3...♚b6, 4.♔e6! ♚c7, 5.♔d5 h5, 6.b6+ ♚xb6, 7.♔xd6** y ganan.

Ejemplos didácticos:

206a.
♔g4, ♙a4, ♙e4, ♚c5, ♟g5, ♟h4
Ganan blancas. En esta misma posición, pero con los peones en "e3" y "a3", la partida es nula: 1.♔h3! ♚c4, 2.♔g4, etc., (como los peones no están obligados a moverse, se defienden indirectamente el uno al otro). Es muy instructivo el problema de **Ranch.** Blancas: ♔e2, ♙b3, ♙f3, ♙h3. Negras: ♚d4, ♟g3, ♟h4. Ganan blancas. Si se transfiere la salida a las negras, después de ♚d5, ♔e3, los peones pasan por sí solos. Por eso: 1.♔f1 ♚d3, 2.♔g1 ♚d4, 3.♔g2 ♚d3, 4.♔f1 ♚d4, 5.♔e2 y ganan.

206b.
♔c4, ♙g6,♙h7, ♚g7, ♟a4, ♟c5
(1.♔c4 ♚h8, 2.♔c3 1.♚g7) tablas. Gana la posición: Blancas: ♔f4, ♙g6, ♙h7; Negras: ♚h8, ♟a5, ♟c6 (1.♔f5 ♚g7, 2.♔e6 a4, 3.♔e7 a3, 4.h8=♕+, etc.). Son impotentes los peones centrales ligados contra los aislados de los flancos en la posición: Blancas: ♔g4, ♙d4, ♙e4; Negras: ♚d7, ♟b5, ♟g5.

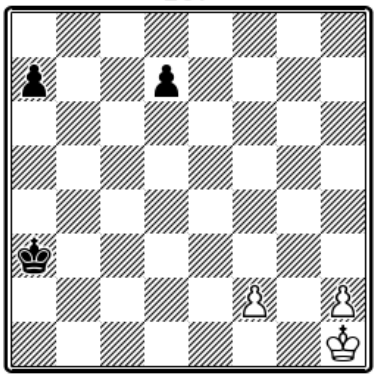
206c.
♔b1, ♙h5, ♙h6, ♚f6, ♟a3, ♟c3, ♟f7
Ambas partes se encuentran en zugzwang: el que empieza, pierde. Si trasladamos el ♟c3 a "c4" y el ♔ a "c3", gana la jugada, 1.♔c2.

206d. Stolz-Nimzovich, Berlín, 1927.
♔d2, ♙a4, b5, g3, ♚e5, ♟d4, f5, g4

Después de 1...f4, 2.gxf4+ ♚d6!!, los peones pasados de las negras les aseguran la victoria.
Otra idea preside el ejemplo 206e.

Walker, 1841.
♔a5, ♙a2, ♙b2, ♚h5, ♟f7, ♟h7
Ganan blancas. Después de coronados los peones y cambiadas las damas mediante ♕b5+, decide ♙a4.

207



En este ejemplo se gana avanzando sucesivamente los peones blancos: **1.f4!** (no 1.♔g2? ♚b3 o ♟d5, tablas) **1...♚b4, 2.h4!** (2.♔g2? a5!, 3.h4 a4, 4.f5 ♚c5, 5.h5 a3, 6.f6 ♚d6, 7.h6 a2, 8.h7 a1=♕, 9h8=♕ y tablas según esta variante que da el módulo. En el libro dice que es tablas después de la jugada 2...a5); **2...d5, 3.f5 ♚c5, 4.h5** (a la jugada 4.♔g2? ♚d6!, conduce a tablas); **4...d4, 5.f6** (también gana 5.♔g2 ♚c4, 6.f6 d3, 7.f7 d2, 8.f8=♕ d1=♕, 9.♕f1+, etc); **5...♚d6, 6.h6 d3, 7.f7 ♚e7, 8.h7 d2, 9.f8=♕+ ♚xf8, 10.h8=♕ +** y ganan.

La segunda solución no queda eliminada si se añade un peón blanco en "g2", ya que a la quinta jugada el rey blanco

puede ir a "g1"; por ejemplo: 5.♔g1 ♚c4, 6.♔f2 ♚b3, 7.f6 d3, 8.f7 d2 9.f8=♕ d1=♛; 10.♕f3 + y ganan.

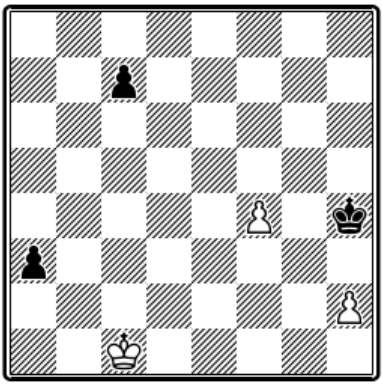
Tampoco elimina ese defecto la propuesta de añadir un peón blanco en "f3" (Halberstadt), ya que sigue siendo posible 5.♔g2 con el final victorioso de dama, después de 5...♚c4 6.f6, etc. Más abajo incluimos otros dos intentos de enmienda, pero en el primero el camino de los peones está reducido a la mitad, y en el otro se ha aumentado el material.

207a. Jachaturov, 1947.
♔d2, ♙f4, ♙h4, ♚b4, ♟d5, ♟g4
Ganan blancas: 1.f5 ♚c5 2.h5 g3, 3.♔e1! d4, 4.f6 ♚d6, 5.h6 g2 6.♔f2 d3 7.f7 ♚e7, 8.h7 g1=♛+, 9.♔xg1 d2, 10.f8=♕+ ♚xf8, 11.h8=♕ + y ganan.

207b. Maizelis, 1954.
♔h1, ♙a4, d3, f2, h2, ♚a3, ♟a5, b6, b7, d4
Ganan blancas; **1.f4** (1.h4? b5); **1...♚b4!** (el módulo propone otra continuación con resultado distinto)**, 2.h4 b5, 3.f5! ♚c5!, 4.h5 b4** (ó 4...bxa4, 5.f6 ♚d6, 6.h6 a3, 7.f7 ♚e7, 8.h7 a2, 9.f8=♕+ ♚xf8, 10.h8=♕+ ♚e7), **5.f6 ♚d6 6.h6 b3, 7.f7 ♚e7, 8.h7 b2, 9.f8=♕+ ♚xf8, 10.h8=♛+ ♚e7, 11.♛h7+** (sí en la cuarta jugada se hubiera jugado 4...bxa4 y el peón, en vez de "b2", estuviese en "a2", se jugaría ahora 11.♕xd4 ♚e6; 12.♕c4+ y las blancas ganan.

En este ejemplo **(208)**, los peones negros no alcanzan a ocupar una posición salvadora en la misma fila (106b y c), por lo cual pierden, pero la lucha se complica porque las negras utilizan un recurso defensivo inesperado (como en el problema de Reti número 71): 1.h3 c5, 2.♔b1 c4, 3.♔a2 (este ataque al vulnerable peón «de cabeza« en circunstancias corrientes habría proporcionado la victoria, pero en tal caso entra en juego el

208



oculto recurso defensivo de las negras); 3...c3!, 4.♔b3! (si 4.♔xa3? entonces 4...♚g3!, 5.f5 ♚f4, 6.f6 ♚e3, 7.f7 c2, 8.f8=♕ c1=♛+, y tablas); 4...a2, 5.♔xa2 (las blancas han conseguido que el peón c1 se convierta en dama sin jaque); 5...♚g3 6.f5 ♚f4, 7.f6 ♚e3, 8.f7 c2, 9.f8=♕ c1=♛; 10.♕h6+ y las blancas ganan. A continuación damos otras posiciones con las mismas figuras, pero de contenido diverso.

208a. Elinek, 1944.
♔b5, ♙d2, ♙h2, ♚f4, ♟a7, ♟f6
Ganan blancas: **1.d4 ♚e4** (ó 1...f5, 2.d5 ♚e5, 3.♔c5 f4, 4.d6, etcétera); **2.♔c5 a5** (en caso de 2...f5, etc., lo decisivo es ♕e8+; 3.d5); **3.h4 f5** (ó 3...a4, 4.♔b4 f5, 5.h5 f4, 6.h6 f3, 7.h7 f2, 8.h8=♕ f1=♛ 9.♕e5+ y ganan) ; **4.h5 f4, 5.h6 f3, 6.h7 f2, 7.h8=♛ f1=♛ 8.♛e8+**, y ganan.

208b.
♔b5, ♙d7, ♙f5, ♔e7, ♟g5, ♟g7
Tablas: **1.♔c6 ♚d8, 2.♔d5 ♚xd7, 3.♔e4!** (3.♔e5? ♔e7, 4.♔d4 ♔f6, 5.♔e4 g4, 6.♔f4 g3, 7.♔xg3 ♔xf5 y ganan); **3.♔d6** (ó 3...♔e7, 4.♔f3 ♔f7, 5.♔g3 ♔f6, 6.♔g4 y tablas); **4.♔f3 ♚e5, 5.♔g4 ♚f6, 6.♔h5 ♚xf5** y tablas. Es un final muy instructivo.

La base de los siguientes problemas es la misma que en el 187a.

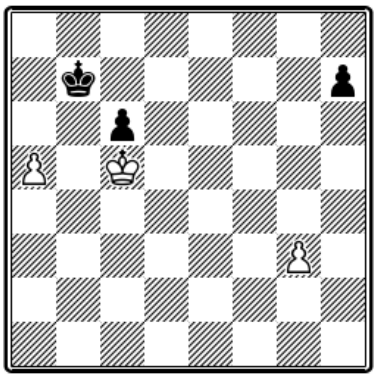
208c.
♔e3, ♙a5, ♙a6, ♔c8, ♟b5, ♟d7
Tablas. 1.♔d4 d6!, 2.♔c3! (obligando la jugada de las negras y liberando la casilla c5); 2...d5; 3.♔d4! b4, 4.♔xd5 b3, 5.♔c6 ♔b8 (ó 6.a7); 6.♔b6 b2, 7.a7+ ♔a8, 8.♔a6 b1=♕ y tablas.

208d. Gorguiev, 1950.
♔e4, ♙h4, ♙h5, ♔e7, ♟f6, ♟g4
Tablas: **1.h6 ♚f8, 2.h5 ♚f7!, 3.♔e3!** (no 3.♔f4? f5, 4.♔g3 ♔g8 y ganan); **3...♚f8!**, **4.♔f4! f5, 5.♔xf5 g3, 6.♔f6! ♚g8, 7.♔g6 g2, 8.h7+ ♚h8, 9.♔h6** y tablas.

b) Un peón pasado

Hay que distinguir los casos en que ambas partes tengan un peón pasado o que lo tenga sólo una. En el primer caso tiene primordial importancia la posición del peón (su proximidad a la octava banda, si está defendido o aislado, etc.). En el segundo caso la existencia del peón pasado significa, habitualmente, una ventaja decisiva, pero su coronación suele ir acompañada de ciertas dificultades y no se exceptúan finales de tablas.

209



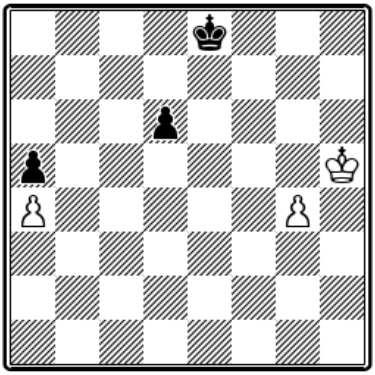
En el ejemplo didáctico **209**, las blancas tienen un peón pasado "a5" que distrae al rey negro de la defensa del suyo en "c6". El bloqueo de este peón por el rey blanco es también un factor favorable para las blancas.
Sin embargo, sería prematuro 1.a6+? ♔xa6, 2.♔xc6 por 2...♔a5 y tablas (véase 65; el peón está en "g2" y no en "g3"). Valiéndose de que el rey negro se encuentra clavado, las blancas avanzan su peón por el otro flanco: 1.g4! h6 (ó 1...♔c7, 2.a6 h6); 2.a6+ y ganan.

209a. Nimzovich-Tarrasch, San Sebastián, 1911.
♔f5, ♙g2, ♙h4, ♔f7, ♟a6, ♟f6
Juegan las negras 1...a5, 2.♔e4 f5+!!, y las blancas abandonan en vista de 3.♔d4 f4!, después de lo cual pierde los peones "g2" y "h4".

209b. Schelochilin-Magergut, Sarátov, 1955.
♔e3, ♙a3, ♙c3, ♔f5, ♟a5, ♟d3, ♟f7
Juegan negras. Para que el distante peón pasado "f7" se corone es indispensable impedir la jugada ♙c4. **1...♚e5?** (lo

correcto en este caso sería: 1...d2!, según ha indicado Manteifel; véase más abajo); **2.a4?** (hace tablas sólo 2.♔xd3); **2...♚d5?**; si se jugase 2...d2, se podría ganar todavía, pero ahora las tablas son inevitables); **3.♔xd3 ♚c5, 4.c4 f5, 5.♔c3 f4** (por no poder hacer otras jugadas, el peón se ha salido de su zona ganancial; véase 152); **6.♔d3 ♚b4, 7.♔e4** y tablas, ya que el rey blanco llega oportunamente a "c1". Para ganar hubiera sido preciso: **1...d2! ; 2.♔xd2 ♚e4 ; 3.a4** (ó 3.♔e2 a4, 4.♔d2 f5, 5.♔e2 f4, etc.) **3...f6!** (pero no 3...f5?, 4.♔e2 f4, por 5.c4 tablas); 4.♔e2 f5, por 5.♔d2 ♚f3!, 6.♔d3 (6.c4 ♚e4); 6...f4, y la partida terminaría con la coronación del peón y jaque.

210



La aparente sencillez de la posición 210 puede inducir fácilmente a un error irreparable.

Es evidente que para hacer tablas 1.♔h6?? ♚f7, 2.g5 (2.♔h7 ♚f6); 2...♚g8, 3.♔g6 d5, 4.♔f5 ♚g7.

Es menos evidente que también se hacen tablas jugando 1.♔g6? ♚e7, 2.♔f5 ♚f7, 3. ♔e4 ♚g6 y los peones perecen al mismo tiempo (las blancas habrían ganado si en respuesta a ♔xd6, las negras pasasen a "g5" por lo menos con una jugada de retraso, ya que entonces el rey negro no llegaría a tiempo a la casilla "c8" ó 2.g5 d5, 3.♔h7 d4 y coronarían simultáneamente (pero las blancas habrían ganado si el rey negro estuviese en "e6" gracias al jaque).

La clave para la solución la tenemos en la existencia de dos posiciones de zugzwang. La primera de ellas es de ♔g6-♚e7; si juegan las negras, pierde ♚e6, por ♙g5 y se corona con jaque, igual que ♟d5, por ♔f5. La segunda posición de zugzwang es ♔f5-♚f7; saliendo las negras a ♚e7, sigue ♔g6 y ganan lo mismo que arriba. Así pues, las casillas conjugadas en este caso son "f5-f7" y "g6-e7". Por lo tanto, lo único correcto es 1.♔g5!, a fin de ocupar la casilla "f5" o la "g6", según sea la jugada del adversario. Las negras no disponen de una jugada de espera: 1...♚f8 por 2.♔f6 y 1...♚f7 sigue 2.♔f5 ♚e7 3.♔g6 y ganan.

210.a. Ostropolski, 1952.

♔g5, ♙b4, ♙f3, ♚d6, ♟c6, ♟h7

Ganan blancas. El rey negro está situado en la diagonal fatal de "a3-f8". La jugada **1.♔f6!** coloca a las negras en posición de zugzwang; en caso de **1...c5, 2.bxc5+ ♚xc5, 3.f4,** este peón en algunas variantes se corona dando jaque si 1...h5, entonces 2.♔g5 ♚e5; si 2...♚e6 3.f4); 3.f4+ ♚e4 y ahora no 4.f5? h4!, sino 4.b5! (para limpiar la diagonal) y ganan.

210b. Análisis hecho por Bondarievski y Chejover, 1938.

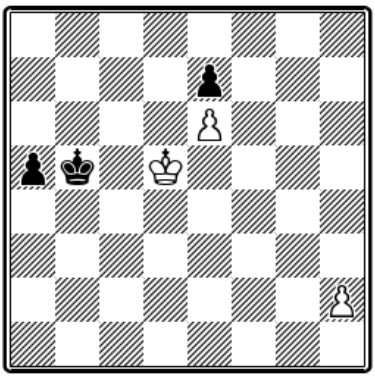
♔e5, ♙a3, ♙f2, ♚c7, ♟a7, ♟h7

Las blancas no pueden ganar. Véase 322, después de la tercera jugada de las negras. En este ejemplo, el rey blanco se ve obligado a esforzarse no poco para conseguir, en fin de cuentas gracias al

aislado peón pasado "h7", las tablas **(211)**.

1.♔d4 ♚b4, 2.♔d3 ♚b3, 3.♔d2 ♚c4!

211



(3...♚b2?, 4.h4 y ganan); **4.♔c2 ♚d5, 5.♔b3 ♚xe6, 6.♔a4 ♚f5,** (si 6...♚d5, entonces 7.h4 e5, 8.h5 ♚e6, 9.♔xa5 ♚f5, 10.♔b5 y tablas)**; 7.♔xa5 e5, 8.♔b4! ♚f4** (ó 8...e4 9.♔c3, etc.); **9.♔c3!** (9.h4? e4!, 10.h5 e3, 11.♔c3 ♚f3! y ganan); **9...♚f3, 10.♔d2 ♚f2, 11.♔d3** y tablas.

En los ejemplos siguientes el peón pasado distante se neutraliza fácilmente.

211a. Grigóriev, 1933.

♔b8, ♙c3, ♙f5, ♚a5, ♟a6, ♟f6

Tablas. 1.♔c7 ♚b5, 2.♔d6 a5, 3.c4+! (las blancas quieren liberarse del peón que les haría perder en un final de dama); 3...♚xc4 (si no lo hace, 4.c5); 4.♔e6 a4, 5.♔xf6 a3, 6.♔e7! a2, 7.f6 a1=♛, 8.f7 y tablas.

211b. Grigóriev, 1931.

♔e6, ♙d3, ♙f4, ♚e1, ♟a5, ♟f5

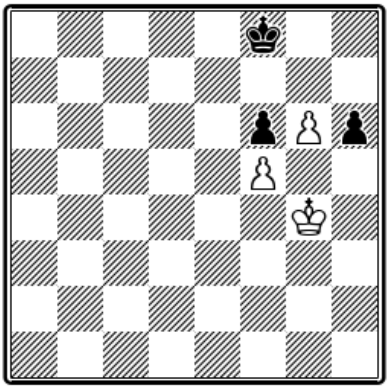
Ganan blancas: 1.♔d5 ♚d2, 2.♔c4 ♚e3, 3.d4 ♚xf4, 4.d5 ♚e5, 6.♔c5 a4, 6.d6 ♚e6, 7.♔c6 a3, 8.d7 a2, 9.d8=♕ a1=♛, 10.♕e8+ ♚f6, 11.♕h8+ y ganan. En la partida de Capablanca-Dake, 1931, podía haberse producido una situación semejante, según el análisis hecho por Grigóriev, pero desplazada a la columna de la derecha, en cuyo caso las blancas no podrían ganar; Blancas: ♔e4, ♙e3, ♙g4. Negras: ♚e2, ♟b5, ♟g5: 1.♔d4 ♚f3, 2.e4 ♚xg4, 3.e5 ♚f5, 4.♔d5 g4 y las negras no pierden la dama.

211c. Maizelis, 1954.

♔e5, ♙f5, ♙g5, ♚e7, ♟h5, ♟h7

Ganan blancas, juegue quien juegue: 1.♔f4 ♚d6, 2.♔g3 ♚e5, 3.f6 ♚e6, 4.♔h4 h6, 5.♔xh5! hxg5, 6.♔g6 y ganan. Si juegan las negras: 1...h4. 2.♔f4 ♚d6, 3.♔g4 ♚e5, 4.f6 h3, 5.♔xh3 ♚e6, 6.♔h4 h6, 7.♔h5 y ganan.

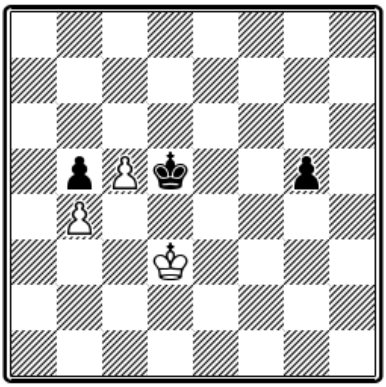
212



(La posición inicial de este problema es Blancas: ♔h4, ♙f5, ♙g5, ♙h6. Negras: ♚g8, ♟f6, ♟g7. La posición representada en el diagrama se obtiene después de 1.g6 gxh6, 2.♔g4 ♚f8). En el ejemplo **212**, la existencia de un peón pasado y defendido asegura la victoria de las blancas. Con su movimiento envolvente por

la izquierda, que supone una seria amenaza para las negras. bien obligan a mover el peón "h6", después de lo cual se pierde, bien dan mate, **1.♔f4 ♚e8**, (1...h5, 2.♔g3 ♚g7, 3.♔h3! y ganan); **2.♔e4 ♚e7, 3.♔d5 ♚f8,** (ó 3...♚e8, 4.♔e6 h5, 5.g7); **4.♔d6 ♚g8** (4...♚g7, 5.♔e6 h5, 6.♔d5); **5.♔e7! h5** (ó 5...♚g7, 6.♔e6); **6.♔xf6 h4, 7.g7** (también gana 7.♔e7); **7...h3, 8.♔g6** y mate en dos jugadas.

213



El ejemplo **213** nos muestra una posición en la cual, pese a un peón pasado y defendido, la parte más fuerte no consigue ganar un peón aislado del adversario que está a un lado.

El rey negro defiende el peón "g5", sin salir de los limites del cuadro del peón "c5"; por ejemplo: 1.♔e3 ♚e5, 2.♔f3 ♚f5, 3.♔g3 ♚e5! (3...♚f6?, 4.♔g4 y gana); 4.♔g4 ♚f6, tablas.

Saliendo las negras, se hacen tablas, según los análisis hechos posteriormente, con 1...♚e5, 2.♔e3 ♚d5!, pero no 2...♚f5?, por 3.♔d4 g4, 4.♔d5! g3, 5.c6 y las blancas ganan la dama "g1" o la cambian.

La jugada 4.♔d5!, es la que más rápidamente lleva al objetivo, pero desde el punto de vista teórico tiene importancia que también gana 4.♔g3 (según el método indicado en el 213a). De ahí resulta, por ejemplo, que en la posición ♔e3, ♙b4, ♙c5 y ♚e5, ♟b5, ♟g4, las blancas ganan, independientemente de quien juegue.

La situación que nos interesa (con un peón aislado en la columna del alfil y no en la del caballo, que de hecho no cambia nada), la encontramos en la variante fundamental del siguiente problema:

213a. Grigóriev, 1930.

♔d2, ♙a4, ♙b2, ♚f8, ♟a5, ♟f4

Ganan blancas: 1.b4! ♚e7! (1.axb4 2.a5); 2.b5 ♚d6, 3.♔e2 ♚e6, 4.♔f3 ♚e5, 5.♔g4! ♚e4, 6.b6 f3, 7.♔g3! ♚e3, 8.b7 f2, 9.b8=♕ f1=♛, 10.♕e5+! ♚d2, 11.♕xa5+ ♔d1, (el cambio de damas es obligado en todas las variantes); 12.♕d5+ ♚c1, 13.♕c5+ ♚d1, 14.♕d4+, etc. Si en el ejemplo 213 trasladamos el peón "b4" a "a4", o desplazamos la posición a la fila inmediata superior (el peón "b4" estaría entonces en "b5"), las blancas ganarían sin dificultad.

213b.

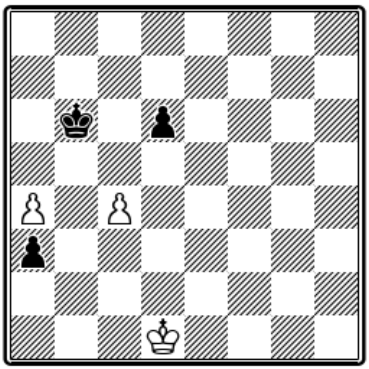
♔f4, ♙b4, ♙c5, ♚d5, ♟b5, ♟d4

Las negras pierden si son mano pero si juegan las blancas, entablan; por ejemplo: 1.♔g3 ♚e5, 2.♔f3 ♚f5, 3.♔g3 ♚e5, 4.♔g4 ♚e6 (mejor todavía ♚e4!); 5.♔f4 ♚d5, etc. (Compárese con el 19a, donde los peones están en la fila de arriba.) A una posición análoga, pero con un peón de más de las blancas, nos lleva a este interesante y complejo final:

213c, Halberstadt, 1954.
♔h3, ♙f2, ♙g3, ♙g4, ♚e7, ♟e5, ♟g6
Ganan blancas. No se debe permitir 1...g5, pero 1.g5 no gana. Por eso 1.f4! g5!, 2.f5! e4 (era preciso jugar así ahora o a la jugada siguiente, pues resulta evidente que defender el peón e5 desde d6 no conduce a nada; el autor del problema daba la solución: 2...♚d7!, pero desde el punto de vista del método resulta más cómodo este cambio de jugadas para precisar mejor la configuración de peones y mostrar más claramente las maniobras de los reyes); 3.♔g2! ♚d7 (de la posición de zugzwang ♔e3-♚e5, se deduce que las casillas conjugadas son "f2-d3" y "e7-d5", cosa que explica todo el juego que sigue el objetivo de las blancas es conseguir la posición ♔c5-♚e4 con salida de las negras); 4.♔f1! ♚c6, 5.♔e1! ♚c5, 6.♔d1! (para esta maniobra se tiene en cuenta la conjugación de las casillas "d2-d3" y "c2-c3" y, además, la conjugación de "c6-d5" y "c6-c5", condicionada por la posición de zugzwang ♔c4-♚e5); 6...♚c6, 7.♔c2 ♚c5, 8.♔b3! ♚d6, 9.♔b4! blancas se acercan a la meta decisiva); ♚d5, 10.♔c3! ♚c5, (en el 213b cabía la réplica ♚c5, pero en este caso, como las blancas tienen un peón de más, la jugada (♙f6 gana), (véase 353ª). (Véase también que a continuación en el libro está la jugada **11.♔c4!,** pero no puede ser porque invade la zona límite entre los reyes en oposición, por lo que se utilizó Stockfish 8.3 para determinar la jugada 11.f6! de las blancas.).

El ejemplo **213d** es de otro género.
Marishko, 1948.
♔c4, ♙d4, ♙f3, ♚e6, ♟g7, ♟h6
Tablas: 1.d5+ ♚d6, 2.♔d4 g6, (si 2...g5, entonces 3.♔e4 h5, 4.♔f5 h4, 5.♔g4 y 6.f4 ó 2...h5, 3.♔e4 h4, 4.♔f4 ♚xd5, 5.♔g4 ♚e5, 6.♔xh4 ♚f4, 7.♔h5); 3.♔e4 h5, 4.♔f4 ♚xd5, 5.♔g5 ♚e5, 6.f4+ ♚e4 ó ♚e6, 7.♔xg6 y tablas.

214



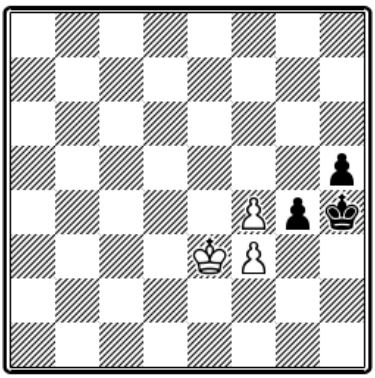
Lo fundamental del 214 es la lucha por las casillas criticas del peón pasado.
1.♔c2 ♚a5, 2.♔b3 a2, 3.♔b2! ♚b4, 4.♔a1! ♚xa4, (4...♚xc4, 5.♔xa2 tablas); 5.c5! dxc5, 6.♔xa2 y tablas (63).
No es menos instructiva la posición siguiente, por cierto más complicada:

214a. Grigóriev, 1923.
♔e4, ♙d3, ♙g6, ♚e6, ♟e5, ♟g5
Ganan blancas: 1.g7 ♚f7, 2.♔f5! (2.♔xe5 ♚xg7, 3.♔f5 ♚f7, tablas); 2...♚g8, (2...♚xg7, 3.♔xg5 y ganan); 3.♔g4! (a 3.♔xg5?, sigue 3...e4!, 4.dxe4 ♚xg7, y tablas); 3...♚f7, (ó 3...e4, 4.dxe4 ♚f7, 5.♔f5 ♚g8, 6.♔f6 g4, 7.e5 y ganan); 4.♔xg5! (puede comerlo, porque el rey negro está en "f7": si 4...♚xg7, 5.♔f5 e4, 6.♔xe4! y ganan); 4...e4, 5.♔h6!! ♚g8, 6.dxe4 y ganan.
El siguiente ejemplo ilustra la lucha por una posición de zugzwang.

214b.
♔b3, ♙e5, ♙h5, ♚g8, ♟d5, ♟h6

Ganan blancas. En caso de 1.♔c3 ♚f7, no se debe jugar. 2.♔d4? ♚e6! y después de 3.♔d3 ♚e7, la partida acaba en tablas. Pero las blancas pueden alcanzar la casilla "d4", no en dos jugadas, sino en tres: 1.♔b4! ♚f7, 2.♔c5 ♚e6, 3.♔d4 y ganan.

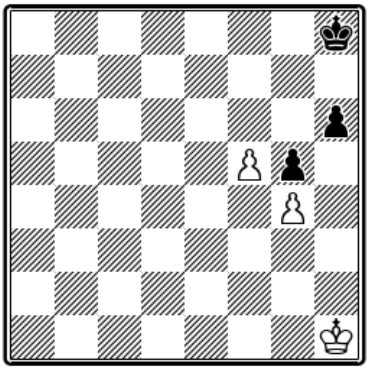
215



En este ejemplo **215**, las blancas, con un juego preciso, deben evitar ciertas dificultades: 1.♔f2 ♚h3, (ó 1...g3+, 2.♔g1, como en la variante principal); 2.♔g1 (2.f5? ♚h2); ♚h4, 3.♔g2 (3.♔h2? gxf3); 3...g3, 4.♚g1! (no 4.♔h1? ♚h3! y las negras dan mate con el peón de torre); 4...g2, 5.♔h2! g1=♛+, 6.♔xg1 y ganan.

Vamos a estudiar ahora posiciones donde sólo una parte tiene peón pasado. De ordinario, la parte más fuerte consigue la victoria con medios elementalísimos. Omitimos esos casos para estudiar otros más complicados.
La única posibilidad de las negras, en el ejemplo **216**, es trasladar el rey a "f6" y jugar "h5", a fin de romper la cadena de peones de la parte contraria. Por ello, las blancas deben defender el peón "f5" desde la casilla "e4". De aquí se deduce la posición de zugzwang ♔e4-♚f6, que determina plenamente las maniobras de las partes.

216

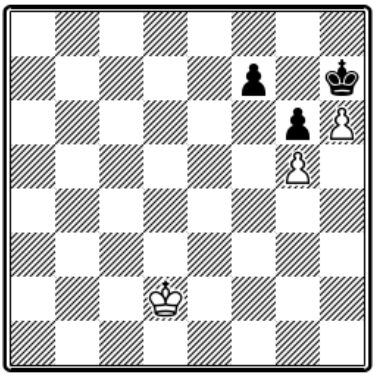


1.♔g2 ♚g7, 2.♔f3 ♚f7!, 3.♔e3! ♚e7, 4.♔d4 ♚f6 (ó 5.♔e5); 5.♔e4 ♚e7, 6.♔e5 ♚f7, 7.f6 h5 (no se puede hacer otra cosa) 8.gxh5 g4, 9.h6 g3 (ó 9...♚g6, 10.♔e6 g3, 11.f7 y ganan); 10.h7 g2, 11.h8=♕ g1=♛, 12.♕h7+ ♚f8, 13.♕e7+ ♚g8; 14. f7+ y ganan.

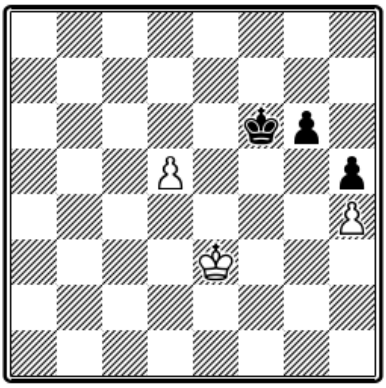
En la posición **217**, después de las jugadas 1.h6 ♚f8, 2.g5 ♚g8, 3.♔d2 ♚h7), también existe la amenaza de rotura, pero las blancas obtienen en compensación un peón pasado y peligroso para el bando contrario: 4.♔e3 f6, 5.gxf6 ♚xh6, y en la situación que se origina de peón contra peón), decide 6.♔f4! ♚h7 (ó 6...g5+, 7.♔f5 g4, 8.♔e6 g3, 9.f7); 7.♔g5 ♚h8, 8.♔h6! ♚g8, 6.♔xg6 y ganan.

"Las aperturas te enseñan aperturas. Los finales te enseñan ajedrez". (Stephan Gerzadowicz)

217



218



A primera vista no parece difícil ganar en el ejemplo **(218)**; sin embargo, las blancas tropiezan con serias dificultades, debidas a que la distancia entre sus peones no es lo suficientemente grande y que, además, uno de los peones es de torre. No se consigue la victoria con medios normales; por ejemplo:
1.♔f4 ♚f7, 2.♔g5 ♚g7, 3.d6, ya que después de 3...♚f7, el rey negro logra capturar el peón pasado y ocupar la casilla "f8" (en vez de 3.d6?, es preciso jugar 3.♔f4).

El otro contratiempo que acecha a las blancas lo vemos en la siguiente variante 1.♔d4 ♚f7! (no 1...♚e7?, por 2.♔e5 ♚f7, 3.d6 ó 2...♚d7, 3.♔f6 y ganan fácilmente; de esto se desprende la posición de zugzwang ♔e5-♚e7; pero también la posición ♔d4-♚f7 es de zugzwang como veremos ahora mismo); 2.d6? (fuerza las tablas, lo mismo que la continuación 2.♔c5? g5, pero aún se puede volver a la posición; 2...♚e6, 3.♔c5 ♚d7, 4.♔d5 g5, 5.hxg5 h4 y el peón se corona con jaque. El rey blanco, como se ve, debe evitar la casilla "d5".
Esta variante nos da la clave para resolver el problema; sabemos ya cuáles son las posiciones fundamentales de zugzwang, es decir, la conjugación de las casillas "e5-e7" y "d4-f7". El tercer par de casillas incluidas en la «zona principal» es, naturalmente, "e4-f6" (véase la «Introducción»; la zona de las blancas es "e5", "d4" y "e4" al lado de la casilla inaccesible "d5"; la de las negras: "e7", "f7" y "f6", junto al escaque inaccesible "e6").
Así pues, 1.♔e4! ♚f7 (no vale 1...g5, por 2.hxg5+ ♚xg5, 3.♔e5); 2.♔d4! ♚e8 (es más débil 2...♚e7, 3.♔e5 ó 2...♚f6 3.♔c5 g5, 4.hxg5+); 3.d6 (las negras ya no pueden replicar ♚e6); 3...♚d7 (las blancas se encuentran ante la última prueba; es mala, naturalmente, 4.♔d5, pero (qué elegir? ¿4.♔c5 ó 4.♔e5? Se precisa un cálculo muy exacto. Después de 4...g5, se obtendrá un final de dama en el cual las blancas, lo mismo que en 216, jugarán ♕f7+; por consiguiente, se hace necesario quitar al rey negro la casilla "c6") 4.♔c5! g5, 5.hxg5 h4, 6.g6 h3, 7.g7 h2, 8.h1=♛, 9.♕f7+ y mate en dos jugadas.

218a. Pospishil, 1954.
♔h1, ♙g3, ♙h4, ♚e6, ♟d4, ♟h5
Tablas. Es la misma posición que la 218, pero con cambio de color; el rey, además, está fuera de la zona critica ("f3", "f2" y "e2" de las blancas, y "e5", "d5" y "e4" de las negras). En el 218, el rey atacante ha conseguido tomar inmediatamente la conjugación, pero en este caso no lo consigue. 1.♔g2! (para replicar a ♚e5 o ♚d5 con ♔f3 o ♔f2, respectivamente); 1...♚d6, 2.♔f1! d3 (2...♚d5, 3.♔f2! ó 2...♚e5, 3.♔e1!); 3.♔f2 ♚d5, 4.♔e3 ♚c4, 5.♔d2 ♚d4, 6.g4, y tablas.

218b. Prokop, 1926.
♔e1, ♙b2, ♙f4, ♚c7, ♟a6, ♟c4
Ganan blancas. Se comprende que los peones ♟c4 y ♙f4 se pierden y el final es de «peón contra peón. (del tipo 66). Las blancas no ganan si a ♔xc4 le sigue ♚xf4. Por eso no sirve: 1.♔e2? ♚d6, 2.♔f3 ♚d5, 3.♔e3 ♚e6!, 4.♔d4 ♚f5 (lo mismo que 4.♔e4 ♚f6, 5.f5 c3!). De acuerdo con la regla general las blancas deben bloquear el peón c4: 1.♔d2! ♚d6, 2.♔c3 ♚d5, 3.f5 (3.♔b4? ♚e4!); 3...♚e5, 4.♔xc4 (4.f6? ♚xf6, tablas); 4...♚xf5, 5.♔d4, etc., lo mismo que en el 66.
Es muy instructivo y complicado el final del ejemplo **(219)**:

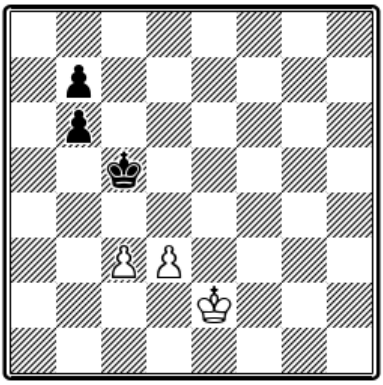
1.♔e3 ♚d5

Es más débil 1...b5, por 2.♔e4 b4, 3.d4+! ♚d6, 4.cxb4 ♚c6 y 5.d5+.

2.♔d2! b5 3.♔c2 ♚c5

En caso de 3...b4, 4.cxb4 ♚d4, 5.♔d2 b6, 6.♔c2 ♚e3, 7.♔c3 b5, y las blancas, después de 8.♔c2 ♚f4, ganan con 9.♔b2 o 9.♔b3, lo mismo que en el 163.

219



4.♔b3 b6 5.d4+ ♚d5 6.♔b4 ♚c6 7.♔a3!

Se harían tablas si 7.d5+ ♚xd5 8.♔xb5 ♚e4! Habiendo conseguido inmovilizar los peones negros, las blancas llevan el rey al centro, maniobrando de forma que les permita replicar a ♚d5, con ♔b3 y después ♔d3.
7...♚d6, 8.♔b2 ♚d5, 9.♔b3 ♚d6!, 10.♔c2 ♚e6, 11.♔d2! ♚d6, 12.♔e3 ♚d5, 13.♔d3 ♚d6, 14.♔e4 ♚e6, 15.d5+ ♚d6, 16.♔d4 ♚d7, 17.♔e5 ♚e7, 18.d6+ ♚e8! A la 19.♔e6 seguirá ahora 19...♚d8, 20.d7 b4, 21.cxb4 b5 y tablas. Las blancas necesitan ceder la salida al adversario. 19.♔d4 ♚d8, 20.♔e4 ♚e8, 21.♔e5 ♚d8, 22.♔e6 ♚e8, 23.d7+ ♚d8, 24.♔d6!) y ganan.
Grigóriev consideraba que la posición 219 era la representación más genuina del problema, Blancas: ♔g1, ♙d2, ♙c3. Negras: ♚a6, ♟b6, ♟b7.
1.♔f2 ♚b5, 2.d3 ♚c5, 3.♔e3, etc.). Sin embargo, según ha indicado Kopáiev en 1953, es mejor responder a 1.♔f2 con 1...b5!, y como 2.♔e3 b4, 3.cxb4 ♚b5 4.d4 ♚xb4 5.♔e4 ♚b5!, 6.♔d5! ♚a4! 7.♔c5 b5 y también 2.d4 ♚b6! 3.♔e3

♚c6! 4.♔e4 ♚d6, 5.d5 ♚d7, 6.♔e5 ♚e7, 7.d6+, ♚e8 (o ♚f7) conducen a tablas; en esta última variante, a diferencia del juego análogo en el 219, la casilla "c6" sigue siendo inaccesible para las blancas, ya que las negras se abstienen de jugar ♟b6. En los ejemplos siguientes los peones negros también pierden su movilidad.

219a. Halberdstadt, 1930.
♔f1, ♙a3, ♙c2, ♚d6, ♟c3, ♟c4
Ganan blancas.
No sirve 1.♔f2? ♚c6!, 2.♔e3 ♚b5, 3.♔d3 ♚a4, 4.♔xc3 ♚xa3, 5.♔c4 ♚b2 y tablas.
Se debe provocar la jugada c4: **1.♔e2 c4, 2.♔f3**, (en caso de 2.♔e3?, habrá que mover antes de tiempo el peón "a3"; por ejemplo 2...♚e5, 3.a4 ♚d5, 4.a5 ♚c5, 5.a6 ♚b6, 6.♔d4 ♚xa6 y tabas); **2...♚d5, 3.♔f4 ♚d4, 4.a4 ♚d5** (ó 4...♚c5 5.♔e4 ♚b4, 6.♔d4 ♚xa4, 7.♔xc4 y ganan); **5.♔e3 ♚e5, 6.a5 ♚d5, 7.a6 ♚c6 8.♔d4** y las blancas ganan

219b,. Moraviets, 1938.
♔e3, ♙b2, ♙h6, ♚h8, ♟b3, ♟b7
Ganan blancas: 1.♔f4! ♚h7, 2.♔g5 ♚h8, 3.♔g6 ♚g8, 4.h7+ ♚h8, 5.♔h6 b6, 6.♔g6 b5, 7.♔h6 b4, 8.♔g5 ♚xh7, 9.♔f6! ♚g8, 10.♔e7! ♚g7, 11.♔d6 ♚f6, 12.♔c5, y ganan.

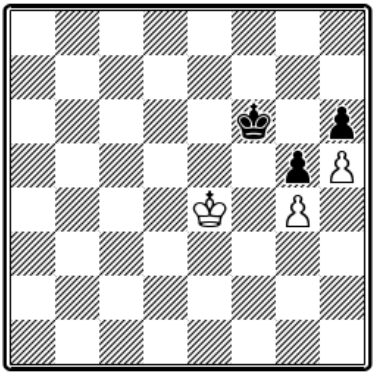
2. FINALES SIN PEONES PASADOS

Si en los finales de «dos peones contra dos peones» no hay peones pasados, eso significa que los peones blancos y negros, igual si son ligados que aislados, están unos frente a otros en las mismas columnas o en las vecinas. En el caso de que se cambie una pareja de peones, nos queda el final ya conocido de «peón contra peón», y si se captura uno, el de dos peones contra uno». A pesar de que esos finales más sencillos constituyen la base del final de «dos peones contra dos peones», también tienen sus peculiaridades específicas debidas, sobre todo, a las complejas maniobras de los reyes. Los ejemplos que citamos más abajo están distribuidos en tres grupos de acuerdo con el carácter de la estructura de peones: **a)** peones ligados contra peones ligados; **b)** peones ligados contra peones aislados, y **c)** peones aislados contra peones aislados; en el concepto de «aislados» incluimos también los peones doblados.

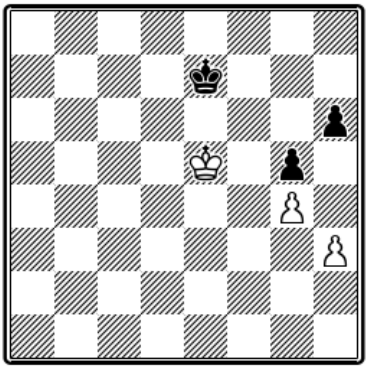
a) Peones ligados contra peones ligados

Si los peones se bloquean plena o parcialmente, el papel decisivo corresponde, casi siempre, a la profundidad de la penetración del rey en el campo adversario, es decir, a la posibilidad de dominar las casillas críticas del peón retrasado empleando el método de la oposición o el de las casillas conjugadas.
En la mayoría de los casos esos finales son de tablas, sobre todo si está bloqueado sólo un par de peones y aun es posible el cambio. Sin embargo, hay también sus excepciones, sobre todo cuando los peones no están todavía totalmente inmovilizados.
En este ejemplo **(220)**, a 1.♔d5, las negras replicarán con 1...♚f7!, a la que sigue 2.♔d6 ♚f6 ó 2.♔e5 ♚e7. La defensa de la casilla crítica "e6" es sencilla, pero las negras, naturalmente, pierden, si en la posición ♔e5-♚e7 juegan primero (220).

220



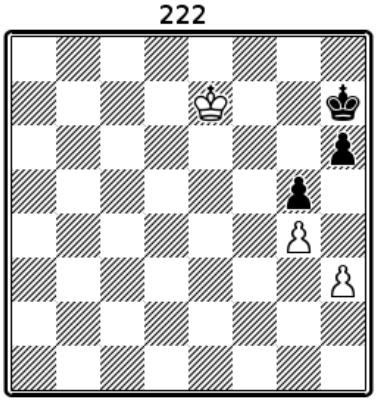
221



Con una estructura de peones como la del ejemplo **221**, las negras no pierden ni siquiera cuando son mano. Se puede jugar de primeras 1...h5 y hacer tablas; cabe asimismo la jugada previa 1...♚f7, 2.♔f5 y ahora, bien 2...h5, 3.♔xg5 hxg4, 4.hxg4 ♚g7, bien sencillamente 2...♚g7 3.♔e6 ♚g6 y tablas. Esta última jugada es, claro está, única si la posición se desplaza a la columna de la izquierda.

En el **222**, las blancas juegan y ganan con 1.♔f7! h5, 2.h4! gxh4 (ó 2...hxg4 3.hxg5); 3.g5, ya que las negras pierden tiempo después de 4.g6+.

222



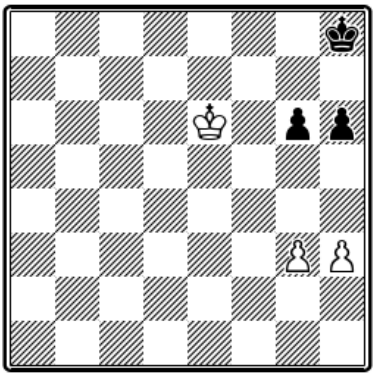
222a. Cozio, 1766.
♔f8, ♙g5, ♙h4, ♚h8, ♟g6, ♟h7
En esta posición tan poco natural (la última jugada de las negras ha debido ser, probablemente, ♟g6) la jugaba del siguiente modo Walker en 1841; 1.♔f7 h6, 2.♔xg6 hxg5, 3.hxg5.
1...h6 2.♔f7 hxg5, 3.hxg5 ♚h7 4.♔f6. Brede, en 1844, indicó que a 1...h6, se gana antes con 2.h5. A base de eso apareció la posición 222. Esta idea y demás circunstancias están plenamente expresadas en el siguiente problema.

223. Final del problema 310a. En el problema de Matison el rey está en "e5". Prokesh (1944) lo ha colocado en "e6" y, como veremos, es un error: 1.♔f7?, por 1...♚h7, 2.g4 g5, 3.♔f6 h5! Ó 1.g4? g5, 2.♔f7 (2.♔f6 h5); 2...♚h7! (2...h5?, 3.h4); 3.♔f6 h5. Lo conecto es **1.♔f6! ♚h7, 2.g4 g5** (2...h5, 3.g5); **3.♔f7** y ganan (222).

La posición **224** constituye una doble excepción: las blancas no ganarían si sus

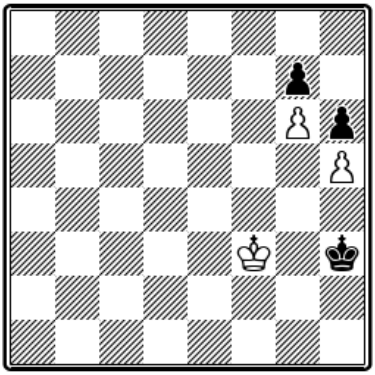
peones estuviesen más abajo, ni tampoco si se encontrasen a la izquierda. Sin embargo, se trata de un ejemplo interesante, que ilustra un procedimiento táctico que permite a las blancas acercar con tiempos su rey al peón "g7".

223



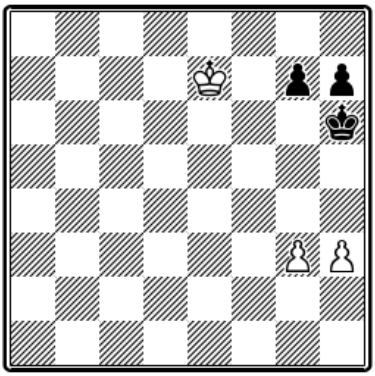
1.♔f4 ♚h4, 2.♔e5! ♚xh5, 3.♔f5 ♚h4, 4.♔e6 ♚g3, 5.♔f7 h5, 6.♔xg7 h4, 7.♔f6 h3, 8.g7 h2, 9.g8=♕+ ♚f2 y tablas.

224



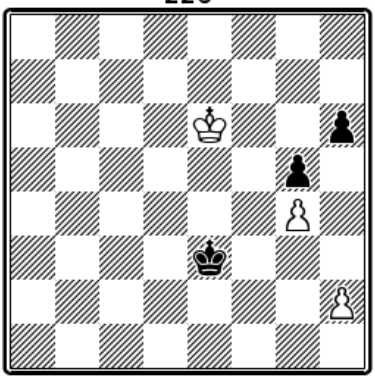
En el **225**, después de 1.♔f7, las blancas pueden ganar un peón, pero no la partida: 1...g5!, 2.♔f6 g4 (es lo más sencillo, pero también 2...♚h5 no pierde); 3.h4 ♚h5, 4.♔f5 h6 (véase 231, donde la posición está desplazada a la izquierda), y si 5.♔f4, entonces 5...♚g6, 6.♔xg4 h5+ y tablas, y si 5.♔e4 ♚g6, 6.♔e5, entonces 6...♚h5! (pero no 6...h5?, 7.♔e6).

225



En la posición inicial del problema **226**, los reyes están en "a6" y "a2", el peón de caballo en "g2". Después de 1.g4 los reyes se aproximan a los peones, con la particularidad de que las blancas conservan todo el tiempo la oposición.

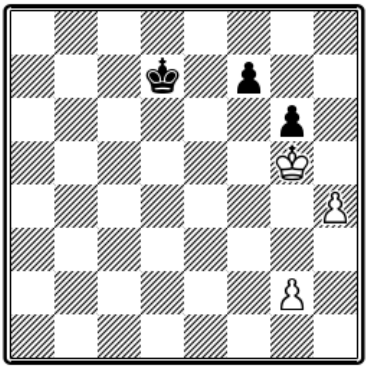
226



Este ejemplo muestra la ventaja de la estructura de peones de las blancas (la menor vulnerabilidad de sus peones).
1.♔e5! ♚f2, 2.♔f6! ♚f3, 3.♔f5 ♚g2, 4.♔g6 ♚h3, 5.♔h5 y ganan.
En el ejemplo siguiente el juego termina de un modo inesperado:

226a. Halberstadt, 1929.
♔c8, ♙g2, ♙h4, ♚c2, ♟g4, ♟h7
Tablas. Pierde 1.h5? ♚d2, 2.h6 ♚e2, 3.♔d7 ♚f2, 4.♔e7 ♚xg2, 5.♔f7 ♚f3, 6.♔g7 g3, 7.♔xh7 g2, 8.♔h8 g1=♛ 9.h7 por 9...♚g4!
(N.°7 en el «Anexo»). Lo correcto es 1.♔d7 ♚d2 (ó 1...♚d3, 2.♔e6 ♚e4, 3.♔f6 ♚f4, 4.h5 y tablas, ya que las negras han perdido tiempos). 2.♔e6! ♚e2, 3.♔f5 g3, 4.♔g4 ♚f2, 5.♔h3 h5, empate.

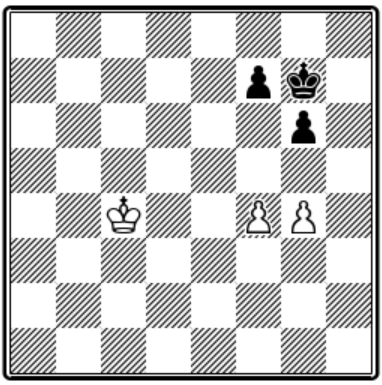
227



En este ejemplo **227** (tomado de la partida Bogoljubow-Selezniev, Triberg) la solución está en el rodeo por la retaguardia: **1.♔f6 ♚e8, 2.♔g7 ♚e7, 3.g3!** (no 3.g4? f5); **3...♚e6** (ó 3...♚e8, 4.g4!), **4.♔f8 ♚f6**. (si 4...f6, entonces 5.♔g7 ♚f5, 6.♔f7); **5.g4 ♚e6, 6.g5!** y las blancas ganan; por ejemplo **6...f5, 7.h5 f4, 8.hxg6,** etc. Tiene un aire muy lógico la siguiente posición de un problemista de Calcuta.

227a. R. Fontan, 1953.
♔d8, ♙c3, ♙d4, ♚b7, ♟b6, ♟c6
Ganan blancas: **1.♔e7!** (no 1.♔d7?, por 1...c5, 2.d5 b5); **1...♚a7** (1...♚c7 2.c4) **2.♔d7! c5** (ó 2...♚b7, 3.♔d6 b5, 4.♔d7 ♚b6, 5.♔c8); **3.d5 b5, 4.d6 b4, 5.♔c8! b3, 6.d7 b2, 7.d8=♛ b1=♛, 8.♛a5+ +**

228



La complicada posición de este ejemplo **228** constituye una valiosa aportación a la teoría de finales que estamos estudiando.

1.♔d5 ♚f8!

Es la mejor defensa. Pierde rápidamente 1...♚h6, por 2.♔e5 ♚g7, 3.♔d6 ♚f8, 4.♔d7 ♚g7, 5.♔e8 ♚g8, 6.♔e7 ♚g7, 7.f5 g5, 8.♔e8.
Si las negras, en vez de 3...♚f8, continúan 3...♚h8, entonces 4.♔d7 ♚h7, 5.♔d8!, y ganan; por ejemplo: 5...♚h8, 6.f5 ó 5...♚g7, 6.♔e8 ó 5...♚g8 (lo mismo que 5...♚h6); 6.♔e7.

2.♔d6 ♚e8, 3.f5 g5, 4.♔c7!

Pero no 4.f6? ♚d8, 5.♔e5 ♚d7, 6.♔f5 ♚d6, 7.♔xg5 ♚e6, tablas.

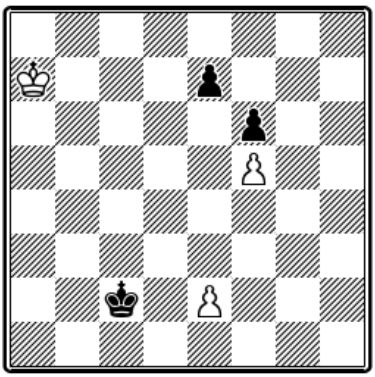
4...♚e7, 5.♔c8! ♚d6

O 5...♔e8, 6.f6.

6.♔d8 ♚e5, 7.♔e7 f6, 8.♔f7 ♚f4, 9.♚xf6 ♚xg4, 10.♔g6 y ganan.

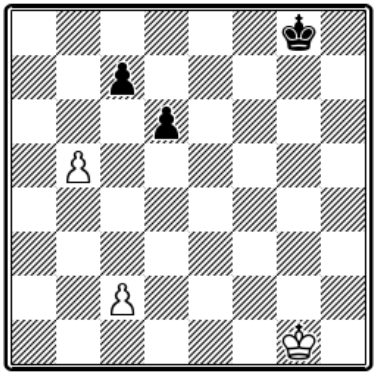
Esta posición desplazada a la derecha o abajo es tablas, pero gana si es trasladada a la columna siguiente de la izquierda o a la segunda de la izquierda.

229



La posición decisiva de zugzwang en este ejemplo es la de ♔e6-♔f4. Las blancas, si son mano, no pueden ganar (e3+ ♔e4, ♔xe7 ♔xf5). Las negras juegan y pierden (♔e4, e3, ♔xe3 ♔xe7). La segunda posición decisiva es ♔d5-♔e3 (en caso de ♔xe2 o ♔f4, gana ♔e6; saliendo las blancas, es tablas. Teniendo esto en cuenta se comprenderán fácilmente las maniobras de los reyes. **1.♔b6 ♚c3** (con el fin de ir por "d4" a "e5"; si 1...♔d2, entonces 2.♔c6 ♔xe2, 3.♔d7 ♔e3, 4.♔xe7); **2.♔c5 ♚d2, 3.♔c6!** (no 3.♔d5? ♔e3); **3...♚e3, 4.♔d5! ♚f4, 6.♔e6 ♚e4, 6.e3** y las blancas ganan.

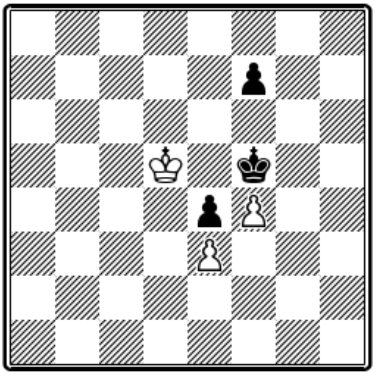
230



En este ejemplo **230** las blancas necesitan colocar su rey en "c6" y romper los peones adversarios mediante b6. Primero se lucha por la casilla "d5" (♔d4-♔e6 es la posición de zugzwang). Una vez conseguida la posición de ♔d5-♔d7, las blancas tendrán que gastar un tiempo de peón para ocupar el escaque "c6"; en la posición de ♔c6-♔c8, tendrán que gastar su segundo y último tiempo de peón, ya que ♙b6 no consigue resultado inmediato (análogo al número 171): **1.♔f2 ♚f7, 2.♔e3 ♚e7** (2...♔f6, 3.♔e4); 3.♔e4! ♔e6, 4.♔d4 ♔e7 (4...d5, 5.♔c5); 5.♔d5 ♔d7, 6.c3 ♔d8, 7.♔c6 ♔c8, 8.c4! (no 8.b6? cxb6, 9.♔xb6 ♔d7 ó 9.c4 b5, 10.cxb5 ♔b8 y tablas); 8...♔d8, 9.b6 ♔c8 (si 9...cxb6, entonces 10.♔xd6!) 10.bxc7 d5, 11.♔xd5 ♔xc7, 12.♔c5 y ganan.

Una posición análoga al **231** hemos visto ya en una de las variantes del problema 225, donde salvaba a las negras la situación del rey en un extremo del tablero. En el caso presente, las negras no tienen este recurso, pero se hacen tablas jugando:

231



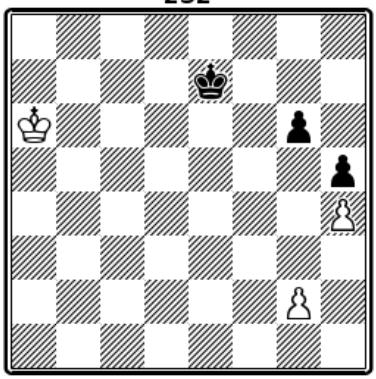
1.♔d4 ♚e6, 2.♔xe4 f5+. Las blancas, para ganar, tienen que ceder la salida al adversario.
1.♔d4! (a otras jugadas, le seguiría 1...g4); **1...♚e6!, 2.♔c5! ♚f6, 3.♔d6 ♚f5, 4.♔d5 f6, 5.♔d4 ♚e6, 6.♔c5 ♚d7, 7.♔d5** (pero no 7.f5? ♚c7, 8.♔d5 ♚d7, 9.♔xe4 ♚d6, 10.♔d4 ♚c6, 11.♔c4 ♚d6, tablas); **7...♚e7, 8.♔xe4** y ganan.

La posición **231** es el final del siguiente problema:

231a. Bianchetti, 1925.
♔h7, ♙c3, ♙d2, ♚b6, ♟c7, ♟d3
Ganan blancas: 1.♔g6 ♚c5, 2.♔f5 ♚d5, 3.♔f4 c6, 4.♔e3 ♚c4, 5.♔e4 c5, 6.♔e3 ♚d5, 7.f4! y ganan.

En este ejemplo **(232)** pierde 1.♔b5?, por 1...♚d6!, 2.♔c4 ♚e5, 3.♔d3 ♚f4, 4.♔e2 ♚g3, 5.♔f1 ♚xh4, 6.♔f2 ♚g4 y 7...♚g3. Salva a las blancas el rodeo por la retaguardia: **1.♔b7! ♚d7** (nada se consigne con 1...♚f6, 2.♔c6 g5, 3.hxg5+ ♚xg5, por 4.♔d6, etc.); **2.♔b8!** (pero no 2.♔b6? ♚d6, 3.♔b7 ♚e5 y las negras capturan primero el peón "g2"); **2...♚e6** (no es mejor 2...♚d6, 3.♔c8 ♚e5, 4.♔d7 ♚f4, 5.♔e6 ♚g3 6.♔f6); **3.♔c7 ♚f5, 4.♔d6 ♚g4, 5.♔e5 ♚xh4, 6.♔f6 (♔f4) g5, 7.♔f5 g4, 8.♔f4** y tablas,

232

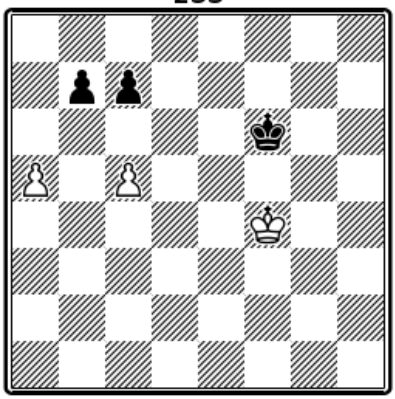


b) Peones ligados contra peones aislados

Siendo las demás condiciones iguales, los peones ligados son más fuertes que los aislados o doblados; sin embargo, el factor decisivo es la superioridad posicional: la situación de los reyes (su proximidad a los puntos de invasión), el dominio de la oposición, etc. El proceso normal del juego y las posibles excepciones se ilustran con los siguientes ejemplos.

En el ejemplo **233**, saliendo las blancas, decide la rotura 1.c6 (el peón "a5" se convierte en pasado). Si juegan las negras, después de 1...c6, 2.♔e4 ♚e6, se apoderan de las casillas críticas del peón "c5". En la posición de ♔f5-♚f7, la jugada 1...c6, daría tablas.

233



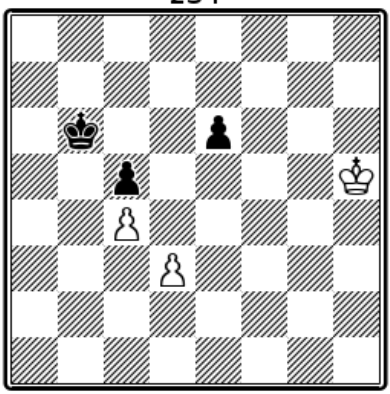
233a. Mayette-Lasa, 1853.
♔g8, ♙b3, ♙c2, ♚g6, ♟b5, ♟d5
Los adversarios accedieron a tablas, pero las negras ganan fácilmente, gracias a la mala situación del rey blanco: 1.♔f8 ♚f6, 2.♔e8 ♚e6, 3.♔d8 ♚d6, 4.♔c8 ♚c5, 5.♔d7 ♚b4, 6.♔c6 d4, 7.♔d5 ♚c3, 8.b4 ♚xc2, 9.♔xd4 ♚b3, 10.♔c5 ♚a4. Saliendo las negras, gana 1...♚f6 y aún más sencillamente 1...d4! (pero no 1...b4?, tablas).

233b. Duelos, 1904.
♔b4, ♙a4, ♙d5, ♚a6, ♟b6, ♟c7
Tablas. 1.♔b3! ♚a5, (1...b5, 2.♔b4); 2.♔a3 b5, 3.axb5 ♚xb5, 4.d6!, tablas (63).

233c. Ebersz, 1942.
♔f1, ♙c2, ♙f3, ♚c5, ♟d5, ♟e5
Tablas, 1.♔e2! ♚c4 (ó 1...♚d4, 2.♔d2 ♚c4, 3.c3, tablas); 2.f4! exf4, 3.♔f3 ♚c3, 4.♔xf4 ♚xc2, 5.♔e5, tablas.

233d. Szabo-Fushter, Budapest, 1937.
♔f5, ♙g3, ♙h2, ♚e8, ♟f7, ♟h5
Juegan negras. Después de 1...♚f8?, las blancas ganan jugando: 2.♔g5, etc. Las negras debían haber jugado: 1...h4!, 2.g4 h3! y tablas (3.♔f4 f6, 4.♔g3 ♚f7, 5.♔xh3 ♚g6, 6.♔h4 f5, 7.g5 f4, 8.♔g4 f3).

234

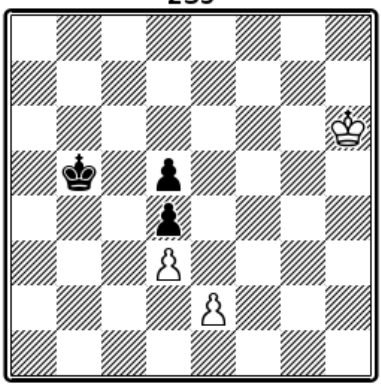


En este ejemplo **234** nada se consigue con 1.♔g5?, por 1...♚c7!, 2.♔f4 ♚d6, 3.♔e4 ♚d7, 4.♔e5 ♚e7, lo mismo que 1.♔g6? ♚c6. Las blancas necesitan tornar la oposición en la fila "6" y "7", para hacer el rodeo por la fila 8.♔h6! ♚b7, 2.♔h7! ♚c6**,** (ó 2...♚b8, 3.♔g6 ♚c7, 4.♔g7 ó 2...♚b6, 3.♔g8 ♚c6, 4.♔f8 ♚d6, 5.♔e8, igual que en la variante principal, 3.♔g6! (para hacer tablas 3.♔g8? ♚d6, 4.♔f8, por 4...e5, 5.♔e8 ♚e6); 3...♔c7, 4.♔g7 ♚d6, 5.♔f6! ♚d7, 6.♔f7 ♚d6, 7.♔e8! e5, 8.♔d8 (no 8.♔f7? e4); 8...e4, 9.dxe4 ♚e5, 10.♔d7 ♚d4, 11.e5 ♚xe5, 12.♔c6 ♚d4, 13.♔b5 y ganan.

Si en el ejemplo, anterior era preciso tomar la oposición en dos filas para atacar o defenderse con éxito, en el **235** se necesita tomarla en tres filas (la "5", "6" y "7"). Las blancas deben acercarse al

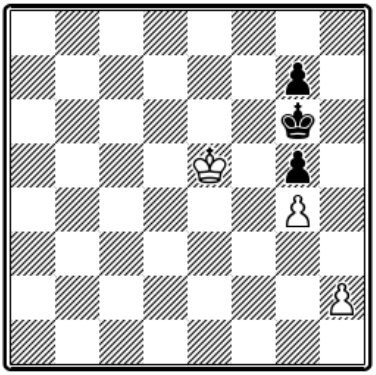
peón "d5" y ganan jugando: **1.♔g7!**, ya que las negras no pueden responder ni ♔c7, ni ♔a7. Se puede jugar **1...♚c6** (ó 1...♔c5, 2.♔f7); **2.♔g6** (tomando la oposición en la fila principal); **2...♚c7, 3.♔f5 ♚b6, 4.♔f6 ♚b5, 5.♔e7 ♚c6, 6.♔e6 ♚c5, 7.♔e7** y ganan.

235



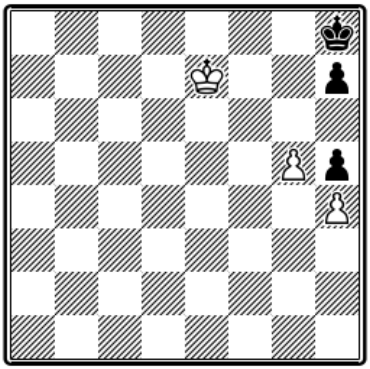
A Grigóriev (1932) se le deben valiosos análisis de finales con peones ligados contra peones doblados. Antes de eso sólo se conocían las siguientes posiciones elementales,

236



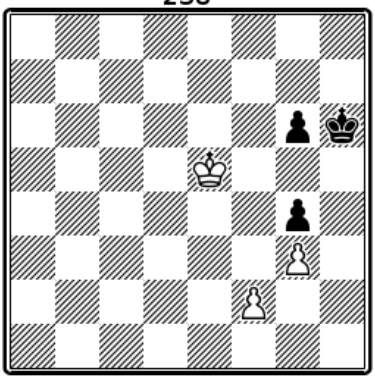
En el ejemplo **236**, los reyes se hallaban inicialmente en "c3" y "h7"; la posición representada en el diagrama se consiguió después de 1.♔d4 ♔h6, 2.♔e5 ♔g6. El rey negro no puede pasar a la columna de alfil, para no perder el peón "g5"; las blancas ganan por tener un tiempo de reserva y por estar encerrado el rey negro. 1.♔e6 ♔h7, 2.♔f5 ♔h6, 3.h3 g6+, 4.♔f6 ♔h7, 5.♔xg5 ♔g7, 6.h4 y ganan.
En el **237** decide: 1.♔f8! h6, 2.♔f7. Es fácil comprender que 1.♔f7? nos llevaría a un empate.

237



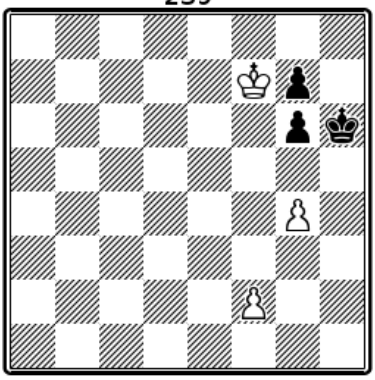
En los ejemplos citados a continuación, Grigóriev demuestra que el tener peones doblados no significa la pérdida irremisible de la partida. Para ganar, la parte más fuerte debe tener también una superioridad posicional de su rey, tiempos de reserva de los peones y, sobre todo, la posibilidad de poner al adversario en situación de zugzwang. Así pues, la defensa tiene recursos bastante poderosos. En vista de lo complicados que son los ejemplos, conviene que examinemos previamente algunas posiciones auxiliares, que son, al mismo tiempo, posiciones teóricas fundamentales.

238



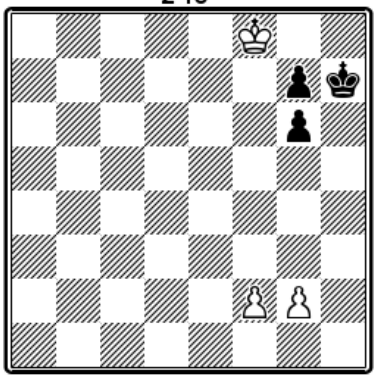
El ejemplo **238** es el de una posición de zugzwang. Jugando las negras, pierde 1...♚h5, por 2.♔f4, y también 1...g5, por 2.♔f6. En cambio, siendo mano las blancas, la posición de las negras es inaccesible: 1.♔e4 ♚g5!, 2.♔e5 ♚h6, 3.♔f6 (♔e6) ♚h5, 4.♔g7 ♚g5 y tablas.

239



En el ejemplo **239**, las negras no están en zugzwang (las blancas, incluso si son mano, no consiguen vencer), pero la defensa exige gran exactitud: pierde, por ejemplo, 1...♚h7, por 2.g5, lo mismo que 1...g5, por 2.♔e6 ♚g6, 3.♔e5 ♚h7, 4.♔f5 ♚h6, 5.f3 g6+, 6.♔f6 ♚h7, 7.♔xg5 ya que las blancas no disponen más que de un tiempo de reserva (236). La tarea inmediata de las negras es privar a las blancas de ese tiempo. Por eso 1...♚g5!, 2.f3 ♚h6! 3.f4 g5, 4.f5 ♚h7, 5.♔e7 ♚g8, 6.♔e8 ♚h8, 7.♔f8 ♚h7, 8.♔f7 ♚h6! 9.♔g8 g6, 10.f6 y tablas.

240

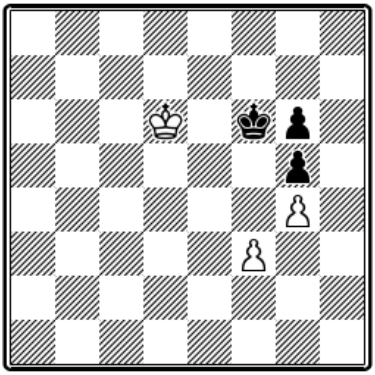


En este ejemplo **240**, las blancas, a pesar de tener manifiesta superioridad, no pueden vencer.
1.♔f7 ♚h6, 2.♔g8 (si 2.g3, entonces 2...♔h7!, respecto a 2.g4, véase 239); 2...g5, 3.g4 (si no se hace esta jugada, las negras jugarían g4); 3...♚g6, 4.♔f8 ♚f6, 5.f3 ♚g6 (238) ó 5.♔e8 ♚e5 y tablas.

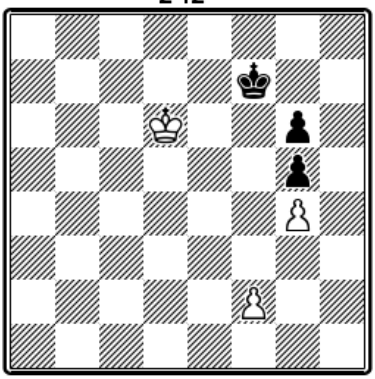
Saliendo las blancas en el **241**, la partida es nula (1.♔d7 ♚f7 ó 1.♔d5 ♚f7, 2.♔e5 ♚e7, a 1.♔d5 se puede también 1...♚e7, 2.♔e5 ♚f7, 3.♔d6 ♚f6).

Pero cuando las negras son mano, pierden irremisiblemente: 1...♚f7, 2.♔d7 ♚f6, 3.♔e8 ♚e6 (3...♚e5, 4.♔f7 o 3...♚g7, 4.♔e7); 4.♔f8 ♚f6, 5.♔g8, etc.

241



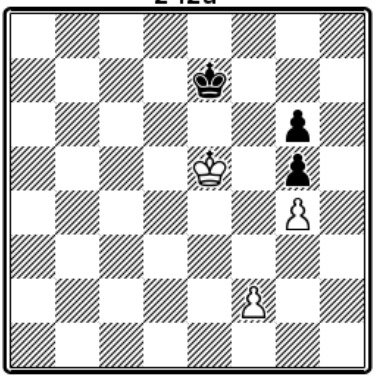
242



En este ejemplo **(242)**, las blancas, a diferencia del 241, tienen en reserva una jugada de peón, pero tampoco el rey negro se encuentra en "f6", sino en "f7"; tenemos la misma posición de zugzwang, pero una jugada antes. En caso de 1...♚f6, gana 2.f3. Pero jugando las blancas, no consiguen nada.

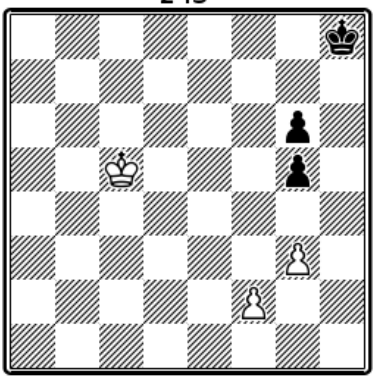
1.♔d5 ♚f6 (♚e7) ó 1.♔d7 ♚f6, es inútil 2.♔e8, por 2...♚e5 (el peón "g4" no está defendido).

242a



El ejemplo **242a** es otra forma del mismo zugzwang: a 1...♚f7, gana 2.♔d6 ♚f6, 3.f3.
De esta forma, estando el peón en "f2" se establecen las siguientes casillas conjugadas: "d6" y "f7", "d5" y "f6", "e5" y "e7".

243



El conocimiento de las posiciones finales 241 y 242 facilita en medida considerable la solución del complejo problema 243.

Es evidente que después de **1.g4!** la estructura de peones resultante tiene una distribución ya conocida de casillas conjugadas. La mejor réplica de las negras es **1...♚g7** (si 1...♔g8, entonces 2.♔d5 ♔f7, 3.♔d6, 242); las negras, desde la casilla "g7", pueden ir a "f7" y a "f6". Por eso **2.♔c6!** (para poder continuar, respectivamente, ♔d6 o ♔d5) y las negras ya no tienen defensa; por ejemplo: **2...♚f6** (2...♔f8, 3.♔d7); **3.♔d5! ♚e7, 4.♔e5 ♚f7, 5.♔d6! ♚f6, 6.f3!** y ganan (241).

¿Se puede empezar con la jugada 1.♔c6 y más tarde mover el peón g4? No, ya que después de 1...g4!, quedaría la posición de tablas 238.

En caso de 1.♔d6 ("d5", "d4"), la réplica 1...g4 es imposible, pero las negras jugarían previamente 1...♔g7 y luego habrían supeditado su defensa a las jugadas de las blancas; por ejemplo: 2.g4 ♔f7! (ó 2...♔f6!, con el rey en "d5"), ó 2.♔e6 g4, ó 2.♔e5 ♔g7!

Podría parecer que no hay ninguna necesidad de hacer esos análisis suplementarios, que basta con fijar la jugada 1.g4 de las negras; sin embargo, no se debe olvidar, que cada estructura de peones tiene su sistema de casillas críticas. Por eso, al modificar la estructura de peones, debemos cerciorarnos previamente de si podremos dominar las nuevas casillas criticas. La siguiente posición de Grigóriev, con la misma distribución de peones, pero con distinta situación de los reyes, constituye un ejemplo muy instructivo.

243a. Grigóriev, 1932.

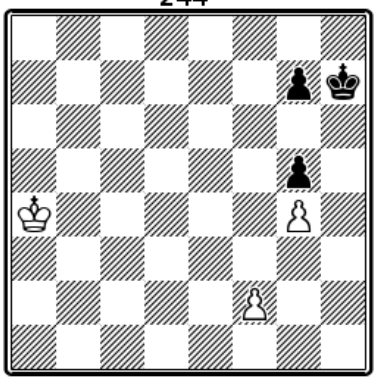
♔c4, ♙f2, ♙g3, ♔f8, ♟g5, ♟g6

Ganan blancas. La jugada **1.g4?** supondría un error irreparable, ya que resulta imposible poner el rey negro en situación de zugzwang, como en el 241 y 242; por ejemplo: **1...♚e7** (lo más sencillo, según se deduce del ejemplo 242a. es que las negras, después de ♙g4 procuren tomar la oposición vertical); **2.♔d5 ♚d7**, o 2.♔d4 ♔d6, y si 2.♔c5, entonces 2...♔e6. Lo correcto es 1.♔d4! (no permitiendo la jugada g4 y dejando en reserva la jugada g4); 1...♔e7, 2.♔d5! ♔f7, 3.♔e5! ó 2...♔f6, 3.g4! y ganan.

Respecto a este ejemplo, Grigóriev indicó también que si el "g3" se trasladaba a "g2", ganaría cualquier jugada del rey en la columna de dama, gracias al tiempo de reserva de las blancas; por ejemplo: 1.♔d5 ♔g7, 2.♔e5! ♔f7 (ó 2...♔h6, 3.g4); 3.g3! ♔e7 ó 3...♔g7, 4.g4!, etcétera.

Para concluir, damos un ejemplo **(244)** que engloba los motivos de las posiciones anteriores. La solución será ahora mucho más fácil para nosotros.

244



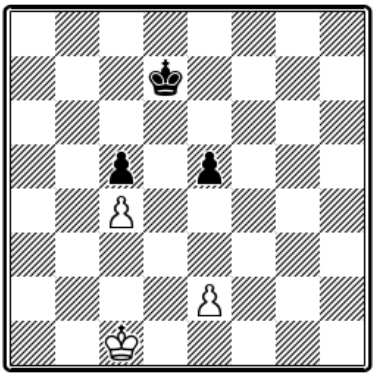
En comparación con el 236, el rey negro de este ejemplo dispone de una mayor libertad de movimientos, que las blancas paralizan tomando la oposición horizon-

tal: **1.♔b5! ♚g6** (si 1...g6, entonces 2.♔c6 ♚g7 y gana tanto 3.f3, como 3.♔c5); **2.♔c6! ♚f7, 3.♔d7 ♚f6, 4.♔d6 ♚f7, 5.♔e5! g6, 6.♔d6** (242) ó 5...♚g6, 6.♔e6 (236).

c) Peones aislados contra peones aislados

Este grupo de finales se sistematiza habitualmente según la mayor o menor separación de los peones aislados. Sin embargo, cuando entre las peones median de dos a cuatro columnas, el contenido estratégico y táctico de las posiciones es tan variado y diverso, que esa característica general no sirve. Por ello, los ejemplos se han agrupado aquí, en lo posible, por el principio de la afinidad de ideas, y no por el número de columnas entre los peones aislados, pero consideramos que ese principio es formal y poco típico.

245



El resultado del juego en finales de este tipo depende, casi siempre, de la mejor posición del rey, de la existencia de tiempos de reserva en los peones y, debido a ello, de la posibilidad de dominar las casillas críticas (los puntos de invasión). En el ejemplo **245** se gana fácilmente jugando 1.♔d2 ♚e6, 2.♔e3 ♚f5, 3.♔f3 e4+ (de otro modo: 4.♔e4); 4.♔g3 ♚g5, 5.e3 ♚f5, 6.♔h4, etc.

245a. Hcnwitz y 1851.
♔e3, ♙d3, ♙f2, ♚e6, ♟d6, ♟f6
Ganan blancas: **1.♔e4 d5+, 2.♔f4!** (no 2.♔d4? ♚d6, 3.f3 ♚c6 y tablas); **2...♚d6, 3.♔f5 ♚c5** (ó. 3...♚e7, 4.d4 ♚f7, 5.f4); **4.♔xf6 ♚d4, 5.♔e6 ♚xd3, 6.♔xd5 y 7.f4** O 1...f5+, 2.♔d4 d5, 3.f3 ♚d6, 4.f4 ♚e6, 5.♔c5 y ganan.
Con el peón en "f3" es tablas: 1.♔e4 d5+, 2.♔f4 f5, 3.♔g5 ♚e5, 4.f4+ ♚d4.

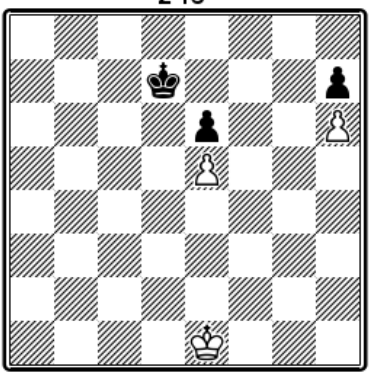
245b. Salvioli, 1887.
♔f2, ♙e2, ♙g4, ♚f7, ♟e7, ♟g5
En este problema todo depende del turno de jugada: 1.♔e3! (ofrece a las blancas mayores posibilidades por dominar las casillas críticas del peón "g4" y presionar a las negras, que jugar 1.♔f3; no se trata de oposición); 1...♚f6, 2.♔d4 ♚e6, 3.♔e4 ♚f6, 4.♔d5 e6+, 5.♔d6 ♚f7, 6.e4 y ganan.

245c. Leyk, 1942.
♔d5, ♙d6, ♙f4, ♚d8, ♟d7, ♟f5
Ganan blancas: 1.♔d4! ♚e8 (1...♚c8, 2.♔e5 ♚d8, 3.♔xf5); 2.♔c5 ♚f7, 3.♔b6 ♚f6, 4.♔b7 ♚f7, 5.♔c8 ♚e8, 6.♔c7 y ganan.

En el ejemplo **246** las blancas pierden inevitablemente uno de sus peones y pueden salvarse sólo en el caso de que capturen un peón adversario. Si las negras se dirigen al peón "h6", a las blancas les da tiempo de capturar el de "e6", pero si caen sobre el peón "e5", tendrán que

responder a ♚xe5 con ♔g5, amenazando el peón "h7".

246



De esta manera todo gira en torno a la posición de zugzwang ♔g5-♚e4. En las maniobras de los reyes adquieren peculiar importancia las casillas adyacentes a los puntos "e5" y "g5"; a saber: "d5", "d4" y "e4" para las negras, y "h5", "h4" y "g4" para las blancas. Con el rey negro en "d5" ó "d4", el rey blanco puede ocupar la casilla "h5" ó "h4", pero a ♚e4 debe responder obligatoriamente con ♔g4 (dicho de otro modo, las casillas conjugadas sólo son la "e4-g4" y "e5-g5"). La prueba de ello la tenemos en la siguiente tentativa errónea de la defensa: 1.♔e2? ♚c6!, 2.♔f3 ♚d5 (las blancas no han tenido tiempo de llegar a la casilla "h4" y se encuentran en posición de zugzwang); 3.♔f4 ♚d4, 4.♔g4 ♚e4!, 5.♔h4 ♚f4, 6.♔h5 ♚f5, 7.♔h4 ♚g6! (pero no 7...♚xe5?, 8.♔g5, tablas). Valiéndose del rodeo, las negras han ganado el «otro» peón. Ahora se comprende que el objetivo de las blancas es llegar por el camino más corto a la columna de torre (¡avance por la diagonal!). Así pues, **1.♔f2! ♚c6** (en caso de 1...♚e7, las blancas utilizan otra diagonal: 2.♔e3 ♚f7, 3.♔d4 ♚g6, 4.♔c5, y si 4...♚xh6, entonces 5.♔d6, y si 4...♚g5, entonces 5.♔d6 ♚f5, 6.♔e7 y tablas); **2.♔g3 ♚d5, 3.♔h4!** (en el momento debido); **3...♚d4, 4.♔h5! ♚e4, 5.♔g4! ♚xe5, 5.♔g5** y tablas.

Este excelente problema de Grigóriev suscitó, como es natural, numerosas imitaciones, como la siguiente, por ejemplo:

246a. Izenegger, 1940.

♔f1, ♙b2, ♙e3, ♚e7, ♟b3, ♟e4

El objetivo de las blancas consiste en rebasar el flanco del rey, ganar primero el peón "g6" (no se le puede atacar directamente por el contraataque al peón "e3"). Después de 1.♔g2 ♚f6?, 2.♔h3!, etc., las blancas consiguen ganar gracias a la toma y el mantenimiento de la oposición, pero Leyk indicó en 1940 que jugando 1...♚d6!, 2...♚c5!, etc. (la maniobra de Grigóriev), las negras hacen tablas. La idea de Grigóriev fue también desarrollada por otros problemístas, como veremos en los ejemplos 246b y 247.

246b. Zhiguis, 1929.

♔f1, ♙b2, ♙e2, ♙e3, ♚d6, ♟b3, ♟b4, ♟d5

Ganan blancas: 1.♔g2! ♚e6 (ó 1...♚e5, 2.♔f3 ♚f5, 3.e4+ dxe4+, 4.♔g3 318); 2.e4! dxe4, 3.♔h3! ♚f5, 4.♔g3 ♚g5, 5.e3 ♚f5, 6.♔h4 ♚e5, 7.♔g4 ♚d5, 8.♔f5 ♚c5!, 9.♔e5! (9.♔xe4? ♚c4); 9...♚b5, 10.♔d5 ♚b6, 11.♔xe4 y ganan.

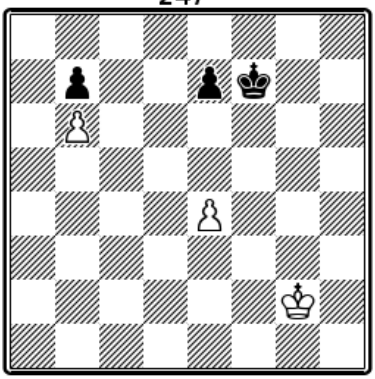
246c. Moraviets, 1941.

♔h8, ♙d2, ♙h3, ♚d8, ♟d3, ♟h4

Ganan blancas: 1.♔h7! ♚d7 (no cambia nada 1...♚e7 2.♔g7 ♚e6 3.♔g6, etc.); 2.♔h6 ♚d6, 3.♔h5 ♚e5 (amenaza de ♔xh5); 4.♔g5! ♚e4, 5.♔g4 ♚e5, 6.♔f3 ♚f5, 7.♔e3 ♚e5, 8.♔xd3 (las blancas han realizado su propósito de la captura del «otro» peón); 8...♚f4, 9.♔e2 ♚g3,

10.d4 ♚xh3, 11.d5 ♚g4 (11...♚g2, etc., nos lleva al 3 del «Apéndice»); 12.d6 h3, 13.♔f2 y ganan.

247



La posición de este ejemplo **(247)** es bastante complicada. Es evidente que a las negras no les conviene mover el peón, ya que haciéndolo llegarían rápidamente a la posición 246. No queda más remedio que maniobrar con los reyes. Se establece fácilmente la conjugación de las casillas "f4-f6" y "e3-e5", como también, por consiguiente, la de "f3" y "e6". Una vez establecidas las «zonas principales», los reyes ya tienen la debida orientación para sus maniobras.

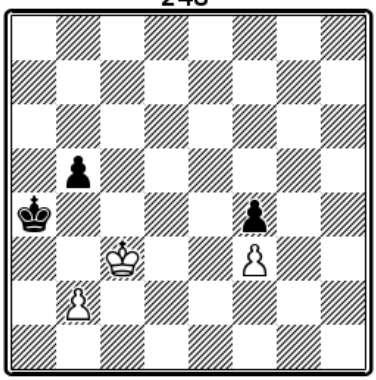
1.♔g3! (en espera de la entrada del rey negro en la zona principal); **1...♚e6, 2.♔f3! ♚e5, 3.♔e3 ♚d6** (3...♚f6, 4.♔f4 o 4.♔d4); **4.♔f4!** (no 4.♔d4? e5+); **4...e6** (4...♚c6, 5.♔e5); **5.♔g4** (no 5.♔f3? ♚c5, 6.♔f4 ♚d4); **5...♚c5** (no 5...♚e5, 6.♔f3 ♚d4, 7.♔f4); **6.♔g5!**, tablas.

Pierde 1.♔f3? ♚e6, 2.♔f4 ♚f6, 3.e5+ (3.♔f3 ♚g5!); 3...♚g6, 4.♔g4 e6, 5.♔f4 ♚h5, 6.♔f3 ♚g5, 7.♔e4 ♚g4, 8.♔e3 ♚f5, 9.♔d4 ♚f4, 10.♔c4 ♚e4, 11.♔b4 ♚d4 12.♔b5 ♚d5, 13.♔b4 ♚c6, 14.♔a5 ♚c5 y ♚xb6.

247a. Moraviets, 1950.
♔h8, ♙a2, ♙e2, ♚f8, ♟a5, ♟e3
Ganan blancas: 1.♔h7 ♚f7, 2.♔h6 ♚f6, 3.a4! ♚f5, 4.♔h5 ♚f4, 5.♔h4 ♚e4, 6.♔g4 ♚d4, 7.♔f4 ♚c4, 8.♔xe3 ♚b4, 9.♔d4 ♚xa4, 10.♔c4 ♚a3, 11.e4 y ganan. Se puede también 1...♚e7, 2.♔g6 ♚d6, 3.♔f5 ♚c5, 4.♔e4 (♔f4) ♚b4, 5.♔xe3 ♚a3, 6.♔d2! ♚xa2, 7.e4 y ganan de una manera muy parecida (3 en el «Apéndice»).

En este ejemplo **(248)** hay que evitar el movimiento del peón "b2". **1.♔c2! ♚b4, 2.♔c1!** (no 2.♔d2? ♚b3, 3.♔c1 ♚a2, 4.♔c2 b4 y ganan; ahora a 2...♚b3 seguirá: 3.♔b1 b4, 4.♔c1 y la jugada 4...♚a2?, mala para las negras por 5.♔c2 ♚a1, 6.♔b3 y ganan); **2...♚c5, 3.♔d1** (conservando la posibilidad de tomar la oposición para defender las casillas críticas "d3" y "e3"); **3...♚d5, 4.♔c1!** (la casilla "e4" es inaccesible para las negras); **4...♚d4, 5.♔d2 ♚c4, 6.♔c2 ♚b4, 7.♔c1** y tablas.

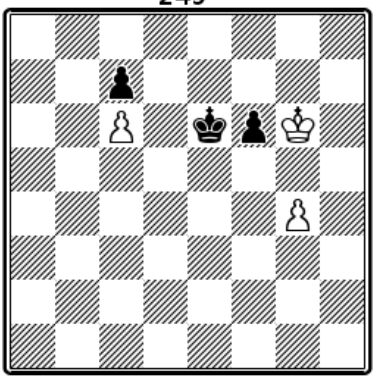
248



Pese a la existencia de casillas inaccesibles para el rey negro, cosa que debía

conducirlas a la pérdida de la oposición, salvan a las negras las contraamenazas tácticas.

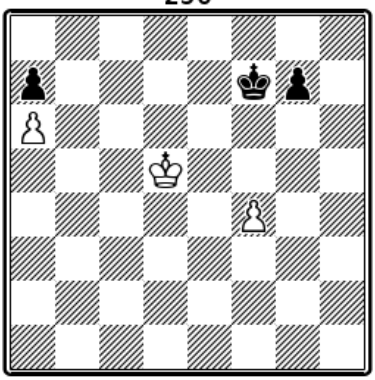
249



En el diagrama **(249)**, **1.♔g7** (a 1.♔h7 cabe 1...♚d6 y 1...♚f7, a 1.♔h6, sólo 1...♚d6 y si 2.♔h7, entonces 2...♚xc6); **1...♚e7, 2.♔g8 ♚e8, 3.♔h7** (ó 3.♔h8 ♚f8!); **3...♚f7!** (posición de zugzwang recíproco); **4.♔h6 f5!** y tablas (5.g5! ♚g8!, 6.♔h5 ♚g7, 7.g6 f4).
Las negras pierden si juegan: 1...♚e7, 2.♔g7 ♚e6, 3.♔f8, etc.

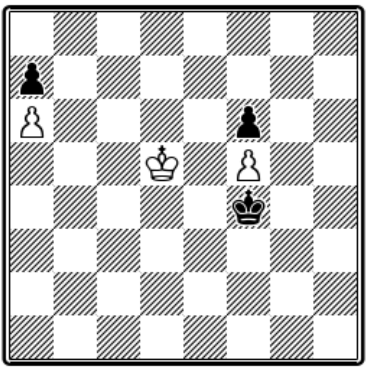
249a. Bird, 1936.
♔g6, ♙c5, ♙g4, ♚e6, ♟c6, ♟f6
El autor suponía erróneamente que ganaba **1.♔h6**, porque la respuesta 1...♚d6 es imposible; por ejemplo **1...♚d7, 2.♔h7 ♚e8, 3.♔g6**, etc; sin embargo, en vez de 2...♚e8?, se debe jugar 2….♚e6! y tablas. A 1.♔h6, se puede también 1...♚e5, 2.♔g6 ♚e6, 3.♔h6 ♚d5, 4.♔g7 ♚e5, 5.♔g6, etc).
Siendo mano las negras se hacen tablas jugando: 1...♚e5, 2.♔f7 f5.
La causa típica de muchos errores es cuando la idea principal de un final que salta a la vista impide ver otras posibilidades.

250



La idea de esta extraña posición **(250)** es sencilla (1843): el peón "a7" está condenado; a ♔xa7, sigue ♚c7 y decide entonces la jugada ♙f5, después de la cual el rey blanco queda en libertad (250. Véase 255).
Este ejemplo **(251)** nos muestra una manera interesante de ganar tiempos, con el fin de impedir la aproximación del rey negro.

251



1.♔c6 (naturalmente no 1.♔e6? ♚g5); **1...♚e5** (como 1...♚xf5 no salva, las negras procuran conseguir el empate metiendo el rey blanco en la esquina, lo mismo que el 250). Queda una posición de zugzwang: no gana 2.♔b7, pero si la salida fuese de las negras, habrían perdido. Por ello las blancas, a fin de ceder la salida, utilizan el «triángulo») **2.♔c7!** (no 2.♔d7? ♚xf5); **2...♚d5, 3.♔d7! ♚e5, 4.♔c6!** y ganan.

251a. Moraviets, 1941.
♔g3, ♙a2, ♙g6, ♚h8, ♟a3, ♟g7
Ganan blancas: 1.♔f4 ♚g8, 2.♔e5 ♚f8, 3.♔d6! ♚e8, 4.♔e6 ♚f8, 5.♔d7 ♚g8, 6.♔e7 ♚h8 (solamente después de eso se puede capturar le peón "a3"); 7.♔d6 ♚g8, 8.♔c5 ♚f8, 9.♔b4 y ganan.

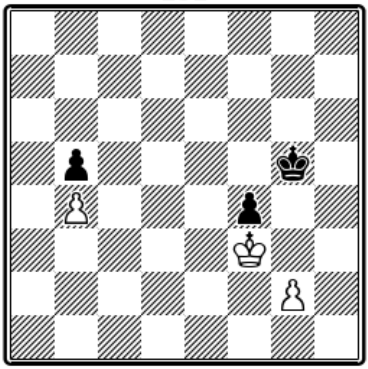
251b. Adarnson, 1925.
♔d7, ♙b2, ♙h2, ♚b3, ♟c7, ♟e7
Ganan blancas: 1.♔e6! c5, 2.♔d5 c4, 3.h4 e6+, 4.♔c5! e5, 5.h5 e4, 6.♔d4 e3, 7.♔xe3 ♚xb2, 8.h6 y ganan. Las maniobras de los reyes, tan complejas a primera vista, en el ejemplo **252** no se han explicado con claridad en los tratados de ajedrez, y a veces, erróneamente, por el método de las casillas conjugadas; pero la explicación la encontramos en el empleo adecuado del método de la oposición.

1.♔e4 ♚g4

A 2.♔e5 seguirá 2...♚g5, pero no 2...♚g3?, 3.♔f5 y ganan. Es inútil 2.♔d4 por 2...♚h4!, pero de ningún modo 2...♚g3?, 3.♔e5 ♚g4, 4.♔f6 y ganan. Se comprende que las casillas críticas son aquí "f4", "f5", "f6" y que la fila quinta es la principal.

2.♔d5 ♚h5!

252



No 2...♚f5?, ya que después de 3.♔d4, el peón propio impide que se conserve la oposición.
El objetivo de las blancas es reconquistar la oposición en la columna principal. Para eso no basta 3.♔c5, por 3...♚g5 y a 4.♔xb5, las negras replicarán tomando en "g2" (4...♚g4, 5.♔c5 ♚g3, 6.b5 ♚xg2 y tablas).
Nada consiguen las blancas, como hemos visto ya, con la permanencia de su rey en la fila cuarta.

3.♔c6!

Después de esta jugada vemos que las negras no pueden responder debidamente 3...♚g6 por 4.♔xb5! ♚g5, 5.♔c5 ♚g4, 6.♔d4! ♚g3, 7.♔e4 y ganan. El rey negro se ve obligado a quedarse en la fila quinta y, por consiguiente, perder la oposición.

3...♚g5

Si 3...♚g4 o ♚h4, las blancas comenzarían en el acto su movimiento envolvente: ♔d6, etc.

4.♔c5!

Lo que sigue es técnica: **4...♚g4, 5.♔d6 ♚h5, 6.♔d5 ♚h4, 7.♔e6!** (sería pérdida de tiempo 7.♔d4 ♚h5, 8.♔d5); **7...♚g5, 8.♔e5 ♚g4, 9.♔f6** y ganan.

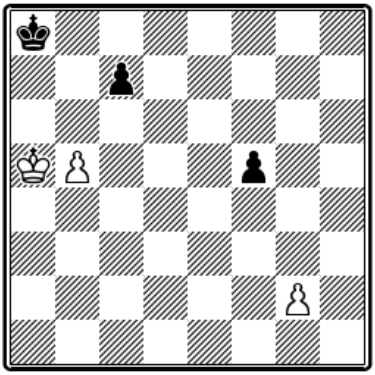
252a. Dedrle, 1926.
8/2K5/1p6/1P4k1/5p2/8/6P1/8 w - - 0 1
Ganan blancas: **1.♔c6!** (1.♔xb6? ♚g4, ó 1.♔d6? ♚h6!, y también es mala 1.♔d7? ♚h5! (conjugación rectangular); 2.♔c6 ♚g5!; **1...♚g4** (1...♚h5, 2.♔d5!); **2.♔d6!** y ganan.

Examinemos ahora el grupo de finales con peones en columnas vecinas.

1.♔a6

Es prematuro 1.b6?, por 1...♚b7.

253



1....♚b8

Si 1...f4, entonces 2.b6! c6, 3.b7+ ♚b8, 4.♔b6 y ganan. Pero ahora no se puede 2.b6?, por 2...♚b8! y tablas.

2**. g3! ♚a8**

A 2...♚c8, seguiría: 3.♔a7 ♚d8, 4.♔b8! ♚d7, 5.♔b7 ♚d8 (5...♚d6? 6.♔c8); 6.♔c6 ♚c8, 7.♔d5 ♚b7, 8.♔e5 ♚b6, 9.♔xf5 ♚xb5, 10.g4 c5, 11.g5 c4, 12.♔e4! y ganan (al rey negro se le atrae a "b3" y se le da jaque).

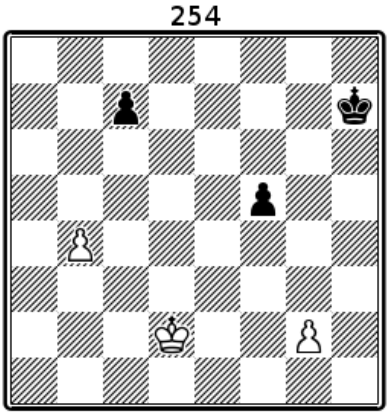
3.b6 ♚b8! 4.♔b5

Pero no 4.b7? c5!, 5.♔b5 ♚xb7, 6.♔xc5 f4, 7.gxf4 ♚c7 y tablas.

4...♚b7 5.bxc7 ♚xc7 6.♔c5

y las blancas ganan (a la jugada celada 6...♚d8 lo correcto, naturalmente, es 7.♔d6! y no 7.♔d5? ó 7.♔d4?, por 7...f4!, 63a).

253a. Grigóriev, 1931.
♔h2, ♙d3, ♙h3, ♚e1, ♟c6, ♟g5
Tablas. (La solución de este problema no se ha publicado.) **1.♔g3** (1.d4? ♚f2); **1...c5** (1...♚e2, después 2.d4!! ♚e3, 3.♔g4, etc., nos lleva a un final nulo de damas! véase 7d en el «Apéndice»); **2.♔f3! ♚f1!** (conservando la posibilidad de atacar a cualquiera de los peones; sin embargo, las blancas hallan una respuesta adecuada); **3.♔e4!!** (si ahora 3...♚g2, entonces 4.♔f5, y si 3...♚e2, entonces 4.♔d5); **3...♚f2!** (la última tentativa); **4.♔e5! ♚f3, 5.♔e6 ♚f4, 6.♔e7!** (6.♔f6? ♚e3); **6...♚e5** (6...♚f5, 7.♔d6); **7.♔d7! ♚f4** (7...♚d5, 8.♔c7); **8.♔e6!! ♚f3, 9.♔e5 ♚f2, 10.♔e4 ♚f1, 11.♔f3 ♚e1** (11...♚g1, 12.♔g3 ♚h1, 13.♔g4); **12.♔e3 ♚d1, 13.♔e4 ♚e2, 14.♔d5 ♚xd3, 15.♔xc5 ♚e4, 16.♔d6** y tablas.



En esta situación, las blancas deben procurar el cambio de los peones del flanco del rey, rodeando el peón "f5" por la retaguardia (dejando que el rey negro capture el peón de "g2").

1.♔e3 ♚g6 2.♔f4 ♚f6 3.b5! ♚g6
ó 3...♔e6, 4.♔g5 ♕e5, 5.g3! (no se debe permitir la jugada ♟f4, para evitar tablas); 5...♕e6, 6.♔g6 ♕e5, 7.♔f7 y ganan.

4.♔e5 ♚g5 5.g3! ♚g6 6.♔e6 ♚g5 7.♔f7 ♚h5 8.♔f6 Ng4!

La posición es de zugzwang, se hacen tablas jugando 8.♔g6, por 8...f4; hay que ceder la salida a las negras.

9.♔e5! ♚g5 10.♔e6

y las blancas ganan, ya que a 10...♕g4, sigue 11.♔f6, y si 10.♕g6, entonces 11.♔d7.

254a. Grigóriev. 1938.
♔d5, ♙c5, ♙g2, ♕f4, ♟b7, ♟h4
Tablas: **1.♔c4!** (no 1.♔d6? ♕e4, ahora a 1...♕g3 sigue 2.♔b5 y tablas); **1...♚e4, 2.♔b4! ♚d4, 3.♔b5 ♚c3, 4.♔a5! ♚c4, 5.♔b6 ♚b4** (a diferencia de la posición análoga en el 254, las negras no pueden ganar tiempos, ya que el ataque al peón "b7" es demasiado laborioso; **6.c6 bxc6, 7.♔xc6** tablas.

254b. Grigóriev, 1938.
♔f1, ♙a4, ♙h2, ♕g6, ♟b6, ♟g4
Ganan blancas: 1.♔e2! ♕f5, 2.♔d3! ♕f4, 3.♔d4! ♕f5 (3...♕f3, 4.♔e5); 4.♔d5 ♕f4, 5.♔e6 ♕g5, 6.♔e5 ♕g6, 7.♔f4 ♕h5, 8.♔f5 ♕h4, 9.♔g6 ♕h3, 10.♔g5 y ganan.

254c. Pospishil, 1953.
♔g8, ♙c4, ♙g4, ♕d4, ♟c6, ♟f6
Ganan blancas: **1.♔f7 ♚e5, 2.♔e8!** (2.♔e7? c5!, tablas); **♚d6** (2...♕f4, 3.♔e7 ♕g5, 4.c5 ♕g6, 5.♔e6 ó 2...♕e6, 3.c5 ♕d5, 4.♔f7 ♕e5, 5.♔e7); **3.♔d8 c5, 4.♔e8 ♚e6, 5.♔f8 ♚d6, 6.♔f7 ♚e5, 7.♔e7** y ganan.

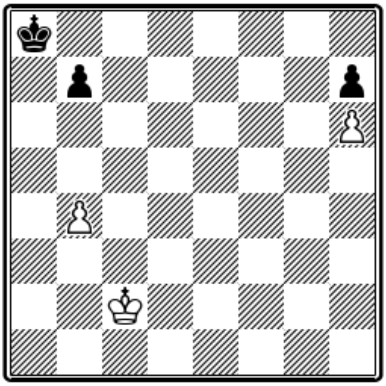
254d. Ivanova-conde Stivenson, Moscú, 1955.
♔f4, ♙a4, ♙b2, ♙g3, ♙h5
Juegan las negras: **1...g5+, 2.hxg6** (no 2.♔e3? ♕g7, 3.♔d4 ♕h6, 4.♔e5 f4, 5.gxf4 g4!); **2...♚xg6 3.♔e5 ♚g5, 4.♔e6 ♚g6, 5.♔d5 ♚h5, 6.♔e6 ♚g6, 7.b3?** (véase más abajo); **7...♚g5 8.♔f7 f4?** (lo correcto habría sido 8...♕h5, y tablas); **9.gxf4+ ♚xf4, 10.♔e6** y las blancas ganan.

Como ha indicado Romanovski, se debía haber jugado 7.♔d7! (dejando en reserva la jugada b3); en respuesta no se puede 7...♕h7, ya que después de 8.♔c6, etc., el peón de "b2" se corona y da jaque. Debido a ello, las negras perderían la

oposición; por ejemplo, 7...♚h6 (7...♚f6, 8.♔d6; ó 7...♚g5, 8.♔e7); 8.♔d6 ♚h5, 9.♔e7 (rodeo); 9...♚g6, 10.♔e6 ♚g5, 11.♔f7 ♚h5, 12.♔f6 ♚g4, 13.b3 y ganan. Véanse también 326-328, 350 y 404.

La idea fundamental de este ejemplo **255** es la misma que en el 250. Pero la ejecución era allí de una sencillez elemental, mientras que aquí, donde los peones de caballo se encuentran en la misma columna con un intervalo de dos casillas, es bastante más complicada. Como vemos después de la jugada ♔xh7 ♚f7, la jugada ♙b5 no evita que el rey blanco quede ahogado por la réplica ♟b6. Por consiguiente, las blancas deben conseguir una posición en la cual el intervalo sea…..

255



sólo de una casilla ("b5-b7" ó "b4-b6"); en ese caso podrán capturar tranquilamente el peón "h7".
La solución de este problema no se había expuesto nunca partiendo de la teoría de las casillas conjugadas y por ello parecía aún más complicada de lo que es en la realidad.

Veamos, primeramente, qué casillas son conjugadas en el ejemplo 255 (véase también 351).
La primera posición de zugzwang es la de ♔b6-♚b8; las negras pierden si son mano: 1...♚a8, 2.♔c7 ♚a7, 3.b5 ♚a8, 4.♔d7, etc.

La segunda posición de zugzwang es ♔c5-♚c7; por ejemplo: 1...♚d7(♚d8), 2.♔b6 ♚c8, 3.♔a7, etc.; 1...♚b8, 2.♔b6; 1...♚c8, 2.♔d6 ♚d8 (♚b8), 3.b5; 1...b6+, 2.♔d5 ♚d7, 3.b5. Cuando el peón negro pasa a "b6", las blancas se posesionan de sus casillas críticas.

Observemos de paso que también ♔d5-♚d7 es una posición de zugzwang decisiva para las negras (1...♚c7, 2.♔c5; 1...♚e7, 2.♔c5, etc.), lo mismo que ♔e5-♚c7, ya que a **1...♚d7**, sigue **2.♔d5**, y si 1...♚c6, entonces 2.♔e6 b6, 3.♔f6 ó 2...b5, 3.♔e5 ó 2...♚c7, 3.b5 ♚d8, 4.♔f7 b6, 5.♔e6. De esta manera vemos que todas las posiciones de zugzwang han coincidido hasta ahora con la oposición habitual.
De la conjugación de las casillas "b6-b8" y "c5-c7" se deduce la conjugación de "b5-c8". Con esto damos por terminada la precisión de las «zonas principales»: la "b6", "b5" y "c5" (escaque inaccesible "c6") de las blancas y "b8", "c8" y "c7" (escaque inaccesible "b7") de las negras. Estos pequeños triángulos se recuerdan fácilmente.
Pasemos a examinar las casillas de la retaguardia inmediata. El rey blanco en "c4" ataca las casillas "b5" y "c5" de la zona principal y el rey negro debe estar en "d8" para dominar las casillas conjugadas "c8" y "c7" de su zona principal. Por lo tanto, las casillas "c4-d8" también

son conjugadas. Y si el rey blanco se encuentra en "d4" (atacando "c4" y "c5"), el rey negro deberá situarse en "c8" para defender "d8" y "c7".

Una vez puestas de manifiesto todas estas particularidades (con mayor detalle se examinan en el número 351), podemos pasar a la solución, ahora ya bastante sencilla. Previamente queremos enunciar dos consideraciones generales: **1)** lo natural para las blancas es trasladar su rey al centro a fin de penetrar lo más profundamente posible en la disposición de las negras; **2)** las blancas deben procurar que la distancia entre ambos reyes no sea de una columna, sino de dos, ya que entonces las negras reo podrá responder a ♔xh7, con ♚f7.

1.♔d3 ♚b8

La réplica 1...♚a7 contradice el carácter de la defensa. Después de 2.♔e4! ♚b6, 3.♔f5!, las negras, aunque consiguen acercarse a la casilla "f7" con 3...♚c6 o ♚c7 (ya que con 4.♔f6 el rey blanco sigue en la misma columna). las blancas continúan 4.♔e6 o ♔e5 y ganan, como hemos explicado antes.

2.♔e4!

Esto obliga a las negras a jugar ♚c7 o ♚c8, después de lo cual las blancas toman la conjugación. (A 2.♔c4?, habría seguido 2...♚a7! con contraataque).

2...♚c8

En caso de 2...♚c7, gana 3.♔e5. Las blancas inician el avance hacia la zona principal.

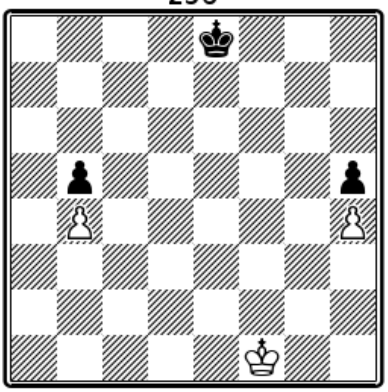
3.♔d4 ♚d8

3...♚d7 (♚c8), 4.♔d5; 3...b6, 4.♔e5 y si 4...♚d7, entonces 5.♔f6 b5, 6.♔e5, y si 4...♚c7, entonces 6.b5.

4.♔c4 ♚c8 5.♔b5 ♚c7 6.♔c5 y ganan.

En finales de este tipo **256** es de gran importancia la distribución de los peones en una u otra fila (es decir, más arriba o más abajo), así como la distancia entre los peones, o sea el número de columnas que media entre ellas.
En el ejemplo **256** gana el que toma la oposición, ya que la oposición distante siempre se puede convertir en una inmediata; por ejemplo: 1.♔e2! ♚f8, 2.♔d3! (rodeo); 2...♚e7, 3.♔e3! ♚e6,

256



4.♔e4 ♚d6, 5.♔d4! (no 5.♔f5? ♚d5, y ambos bandos coronan simultáneamente sus peones); 5...♚c6 (5...♚e6, 6.♔c5), 6.♔e5 y ganan.

La tentativa (de las negras después de 6...♚c7, 7.♔d5 ♚d7, 8.♔c5 ♚c7, 9.♔xb5 ♚b7 de reducir el juego al 149 (peón pasado con peones de torre bloqueados)

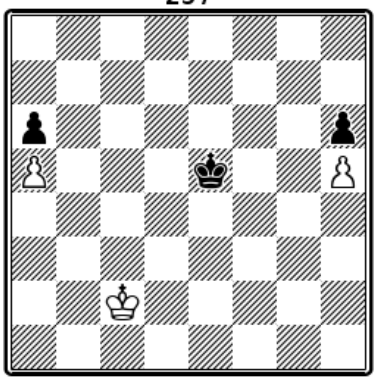
fracasa, ya que las negras no logran una «posición normal». A 10.♔c5 (claro que no 10.♔c4? ♚b6 o ♚c6) tienen que jugar 10...♚c7 (10...♚a6, 11.♔c6), y después de 11.♔d5 ♚b6, etc., el rey negro no llega a tiempo a "c8".

Siendo mano las negras, gana 1...♚f7. Pero la situación cambia radicalmente si en el ejemplo 256 colocamos los peones de "b4" y "b5" en la columna de torre, "a4" y "a5" (256a); en este caso, después de 1.♔e2, las blancas ganan, lo mismo que antes, el peón, pero no la partida; por ejemplo: 1...♚e7, 2.♔e3 ♚d6, 3.♔d4 (ó 3.♔f4 ♚d5, 4.♔g5 ♚e5, etc.) 3...♚e6, 4.♔c5 ♚e5!, 5.♔b5 ♚d5, 6.♔xa5 ♚c5, 7.♔a6 ♚c6, 8.a5 ♚c7, 9.♔b5 ♚b7 y tablas, ya que se ha llegado a la «posición normal). Esta circunstancia neutraliza el dominio de la oposición (lo mismo da sea distante o inmediata).

Si en el **256** trasladamos los peones "h4" y "h5" a "g4" y "g5" 250b), obtendremos una situación original donde el dominio de la oposición distante no influye para nada. En cambio, la oposición inmediata es fundamental. En respuesta a 1.♔e2 ♚e7 (se puede también ♚d7); 2.♔e3, las negras juegan 2...♚d7, en espera de que el rey blanco pase a la «primera línea» (3.♔d4 ♚d6); 3...♚e6 y tablas, ya que las negras no tienen posibilidades de rodeo. Hemos explicado la importancia que tiene el mayor o menor intervalo entre los peones que han llegado al centro del tablero. Veamos ahora diversas situaciones con peones en diferentes filas.

En este ejemplo **(257)**, los peones blancos han pasado del centro del tablero y esto les asegura la victoria, pese a la buena situación del rey negro.

257



Después de **1.♔c3!** (no 1.♔d3? ♚d5!), no salva a las negras ni **1...♚f5** (por **2.♔c4**, etc.), ni 1...♚d5, 2.♔d3! ♚c5 (por 3.♔e4, etc.), ya que las blancas coronan antes. También es vano el intento de las negras de responder a ♔xa6 con la jugada ♚c6 (coma en el 256a), pues el peón "h5" ha pasado del centro del tablero (151).

Jugando las negras en el 257 la partida es nula: a 1...♚f5, etc., las blancas responden contraatacando el peón "a6"; si 1...♚d4, etcétera, ganando el peón "a5", las negras, de ordinario (152), no pueden ganar.

Si los peones están más arriba o más abajo que en el 257, siendo mano las blancas son tablas (257).

257a. Grigóriev, 1927.
♔b2, ♙a4, ♙h4, ♚e5, ♟a5, ♟h5
Tablas: 1.♔c3 ♚f4, 2.♔d4 ♚g4, 3.♔e4 ♚xh4, 4.♔f4 y tablas, como en el 256a.

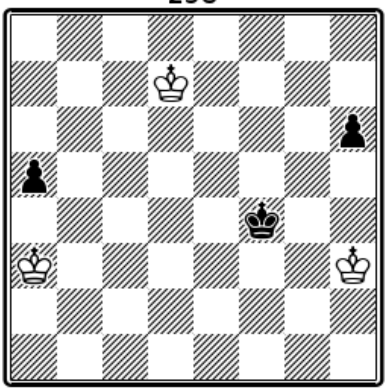
257b. Grigóriev, 1927.
♔b2, ♙a6, ♙h6, ♚e5, ♟a7, ♟h7
Tablas. Después de 1.♔c3 ♚f5, 2.♔d4 ♚g5, 3.♔c5, salva a las negras 3...♚f6!,

etc.; a ♔xa7, sigue ♚c7 y el rey blanco no puede salir de la casilla "a8".

Es similar el **257c. Bird, 1936**.
♔d1, ♙a2, ♙h3, ♚d5, ♟a3, ♟h4
Tablas. Las blancas entregan el peón "a2", pero defienden las casillas críticas del peón "h3": 1.♔e1 ♚e5, 2.♔f1! ♚d4, 3.♔f2 ♚d3, 4.♔f3 ♚d2, 5.♔f2 (cabe también 3.♔f4 ó 5.♔e4, pero no 5.♔g4?) 5...♚c1, 6.♔e1 ♚b2, 7.♔d2 ♚xa2, 8.♔c2 y tablas.
Las mismas ideas, pero algo más complejas, presiden las siguientes posiciones.

Este ejemplo **(258)**, que fue el primer problema de Grigóriev que se publicó, no parece ser un ejemplo de final de «peón pasado con peones bloqueados»; ejemplos 149 a 153 Después de **1.a4! ♚g3**, las blancas consiguen frenar el avance del peón pasado de las negras (h), alcanzando la posición normal»: **2.♔e6 ♚xh3, 3.♔f5 h5, 4.♔f4 h4, 5.♔f3 ♚h2, 6.♔f2 h3, 7.♔f1 ♚g3 , 8.♔g1** y tablas.

258

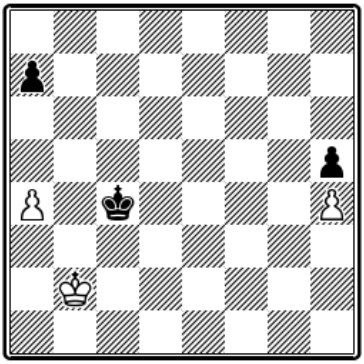


Las posiciones donde cada uno de los reyes se encuentra en la retaguardia enemiga se parecen a las estudiadas, pero también tienen sus peculiaridades. La solución está en la toma de la oposición en las columnas principales.

258a. Grigóriev, 1932.
♔d8, ♙b4, ♙h4, ♚e1, ♟b5, ♟h5
Ganan blancas: **1.♔e7! ♚e2** (1...♚d2, 2.♔d6! y 3.♔c5 o 1...♚f2, 2.♔f6! y 3.♔g5); **2.♔e6!** (no 2.♔d6? ♚f3 y no 2.♔f6? ♚d3); **2...♚e3, 3.♔e5 ♚e2** (3...♚d3, 4.♔d5!); **4.♔e4! ♚e1, 5.♔e3!** y ganan, ya que a 5...♚d1, sigue 6.♔d4! y si 5...♚f1, entonces 6.♔f4!

258b. Grigóriev, 1932.
♔f8, ♙b4, ♙h4, ♚d1, ♟b5, ♟h5
Tablas, juegue quien juegue: 1...♚e2, 2.♔e8! ♚e3 (al ataque contra uno de los peones, las blancas responden atacando el otro flanco); 3.♔e7 ♚e4, 4.♔e6 ♚d4 (ó 4...♚f4, 5.♔d5, pero no 4...♚e3?, 5.♔e5 y ganan); 5.♔f5 y tablas.

259



En este ejemplo **(259)** no salva a las blancas 1.♔a3? ♚c3, 2.a5 ♚c4, 3.♔a4 ♚c5, 4.a6 ♚b6, 5.♔b4 ♚xa6, 6.♔c5 ♚b7, 7.♔b5, ya que el peón "a7" se encuentra en la zona ganancial (152); gana 7...♚c7, 8.♔a6 ♚d6, etc.

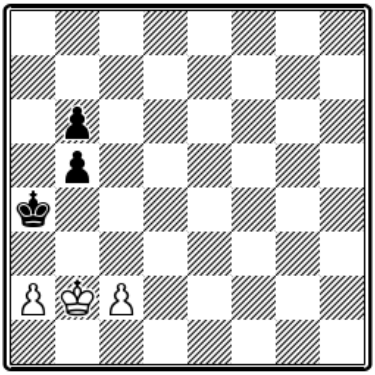
Lo correcto es 1.♔c2! ♚b4, 2.♔d3 ♚xa4 3.♔c4! ♚a5 (3...♚a3, 4.♔b5); 4.♔c5 a6 (es la única forma de que se libere el rey negro, pero ahora el peón ya no está en zona ganancial y para hacer tablas las blancas no tienen más que tomar una «posición normal»); 5.♔c4 ♚b6, 6.♔b4 y tablas.
Si las negras, después de 1.♔c2 ♚b4, 2.♔d3 ♚xa4, 3.♔c4 no juegan 3...♚a5, sino 3...a6, las blancas, para conseguir una «posición normal», deberán continuar 4.♔c5! (pero no 4.♔c3? ♚b5 y ganan).

259a. Prokop, 1924.
♔f7, ♙a2, ♙h3, ♚a8, ♟a3, ♟h4
Ganan blancas. Los peones blancos están casi en sus posiciones iniciales y, sin embargo, las negras pierden, ya que no pueden ocupar una «posición normal», necesaria para hacer tablas: 1.♔e6 ♚b7, 2.♔d5 ♚b6 (si 2...♚c7, entonces en vez de 3.♔c4? y tablas, se jugará 3.♔c5! ♚d7, 4.♔b4 y ganan); 3.♔c4 ♚c6, 4.♔b4 ♚d5, 5.♔xa3 ♚c4 (el rey negro ha alcanzado tan sólo la casilla "c5", pero no la c6); 6.♔a4! (no 6.♔b2? ♚b4, tablas); 6...♚c5 (ó 6...♚c3, 7.♔b5 y 8.a4) 7.♔b3! ♚b5! 8.♔c3 y ganan.

Para terminar, algunos ejemplos con peones doblados.

Esta posición **260** fue ideada por Horwitz, pero el análisis hecho por él es erróneo (1.c3 ♚a5?, 2.♔b3 ♚a6, 3.♔b4 ♚a7, 4.♔xb5 ♚b7, 5.a4 ♚c7, 6.♔a6 ♚c6 y tablas. (??, aunque 7.c4 gana fácilmente).
La solución fue indicada por Salvioli: **1.c3 b4, 2.c4 b3!!** (para responder a 3.axb3+ con 3...♚b4 y 4...b5); **3.a3 ♚a5, 4.♔xb3 ♚a6, 5.♔b4 ♚a7!, 6.♔b5 ♚b7, 7.a4 ♚c7!** (no 7...♚a7?, 8.a5); **8.♔a6 ♚c6** y tablas (172).

260



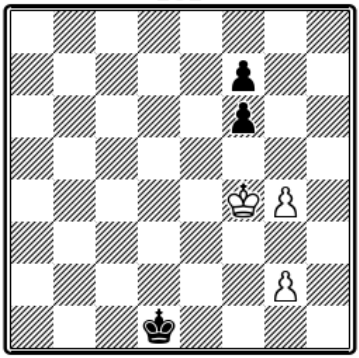
La posición de **Prokevs, 1946.**
♔h4, ♙g2, ♙g4, ♚f7, ♟f5, ♟h7
Es una simple repetición del ejemplo de Salvioli: **1.♔h5 (no 1.♔h3? ♚g7, 2.♔h4 ♚g6 (M-23), aunque el módulo propone en el segundo movimiento de las blancas 2.♔g2, lo cual conduce a tablas)**; **1...♚g7, 2.g6**, etc. Tablas.
Hasta la fecha se ha analizado con poco detenimiento la posición que resulta si desplazamos en el ejemplo 260 todas las fuerzas a la columna de la derecha.

260a. Maizelis, 1954.
♔c2, ♙b2, ♙d2, ♚b4, ♟c5, ♟c6
Berger se ha limitado a observar que eran tablas porque 1.d3 ♚a4, 2.♔c3 ♚b5, 3.b3 ♚a5, 4.♔c4 ♚b6. Sin embargo, este sistema defensivo se desmorona si en lugar de 3.b3?, se juega 3.♔b3!, dejando en reserva la jugada ♙b3. A las negras les queda 3...c4+, 4.dxc4+ ♚a5, sin embargo, después de 5.♔c3 c5, 6.b3! (ó 5...♚a4, 6.b4 ó 5...♚b6, 6.♔d4), las blancas ganan. De esta forma, en

respuesta a 1.d3, la jugada de Berger 1...♔a4 es mala. Se consiguen tablas jugando 1...c4!, 2.d4 ♔a4! (2...c3? pierde). Más sencilla y ventajosa para las blancas es la siguiente posición:

260b. Berger, 1922.
♔c3, ♙b2, ♙d2, ♔b5, ♟c5, ♟c6
Ganan blancas: 1.d3 ♔a5, 2.♔c4 ♔b6, 3.b3 y ganan. A 1...c4 lo más sencillo es 2.d4 (2...c5, 3.d5), mientras que 2.dxc4+ nos lleva a unas variantes complicadas (113).
Fine, citando ese ejemplo, empieza con 1.b3, que en caso 1...c4 obliga a responder 2.bxc4+. Fine no hace ningún análisis, a pesar de las numerosas variantes que origina esta jugada. Por ello la jugada 1.b3, a pesar de proporcionar la victoria, nos parece menos clara, por su falta de demostración analítica.
Jugando las negras, en el 260b se consiguen tablas con 1...c4.

261

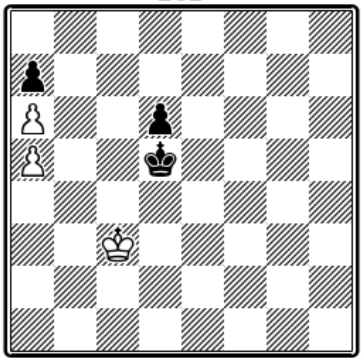


La posición de este ejemplo **(261)** es precursora de la posición 189. Después de 1.♔f5 ♔e2, 2.♔xf6 ♔e3, 3.♔e5! ♔f2, 4.g5 ♔g3, 5.♔f5 resulta una posición que ya hemos estudiado en el 189 (después de la cuarta jugada de las blancas).

La posición **262** es el final de un problema (♔h4, ♙h5, ♙h6, ♙d5, ♔a8, ♟a7, ♟c5, ♟d6).

1.♔b4 1...♚e4 (es inútil 1...♔c6, 2.♔c4 d5+, por 3.♔d4); **2.♔b5! ♚d5** (no hay más remedio que regresar con el rey, ya que a 2...d5, signe 3.♔c6 y si 3...♔e5, 4.♔b7 ♔d6, la partida termina con el rey ahogado en "a8", y si 3...d4, etc., resulta un final de tablas con damas por el alejamiento del rey negro); **3.♔b4 ♚e5, 4.♔c4!** (ahora 4.♔b5? pierde por 4...d5,

262



5.♔c6 d4, 6.♔b7 ♔d6, 7.♔xa7 ♔c7, 8.♔a8 d3, 9.a7 d2, 10.a6 ♔b6!); **4...♚e4** (ó 4...d5+, 5.♔d3); **5.♔b5!** y tablas.

CAPÍTULO VI

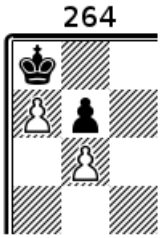
TRES PEONES CONTRA DOS PEONES Y CONTRA TRES

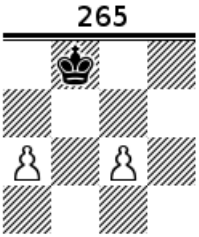
A este tipo de finales se refiere todo cuanto se ha dicho en la introducción al capítulo V «Dos peones contra dos». En cierto modo viene a ser la última etapa antes de pasar a finales de varios peones. Es tal la diversidad de las posiciones, que nos vemos obligados a tomar sólo unas cuantas para su análisis. Como es natural, hemos dado preferencia a los finales que tienen valor en el sentido teórico o práctico. En numerosos ejemplos se ponen de manifiesto muchas ideas estratégicas y procedimientos tácticos nuevos condicionados por la estructura de los peones; en otros ejemplos resulta interesante el paso, mediante simplificaciones, a posiciones teóricas más sencillas estudiadas ya anteriormente.

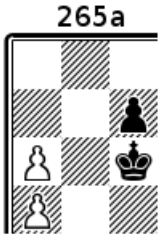
La diferencia fundamental que hay entre este capítulo y el anterior es el principio empleado de sistematización del material. En el capítulo V resultaba posible partir de la estructura de los peones, pero en éste es imposible hacerlo. Se ha tomado como base la división en dos grupos **1)** finales con peones pasados, y **2)** finales sin peones pasados. En cada grupo el material está distribuido por temas; sin embargo, y siempre que ha sido posible, se ha tomado en consideración la estructura de los peones (por ejemplo: todos los peones en un flanco; peones en flancos diferentes; situación dispersa de peones).

1. Finales con peones pasados

De estos finales podemos repetir simplemente las observaciones hechas en el apartado correspondiente del capítulo anterior. La partida no se resuelve, de ordinario, por el número de peones pasados, sino por sus cualidades, es decir, por las ventajas de posición (más adelante se estudian temáticamente). Si los peones pasados de los adversarios están situados en flancos *distintos*, como en los ejemplos 284-288, que citamos a continuación, los reyes se ven obligados a contener —a veces con esfuerzo—el avance de varios peones. Ofrece interés teórico y práctico la lucha del rey *contra tres peones ligados*, que estudiamos a continuación en varios ejemplos complementarios (266-283). Esta lucha tiene lugar cuando el rey adversario está clavado en otro flanco y no puede prestar ayuda a sus peones. Para el análisis de estos casos podemos recurrir a los siguientes diagramas (263-265a):

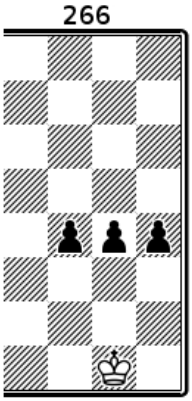


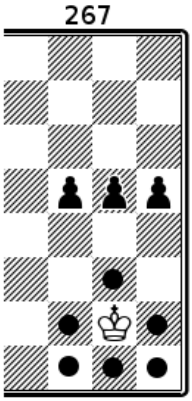




En la posición **263** el rey negro dispone de todos los tiempos que quiera (!ayuda indirecta a sus peones!); por eso en el otro flanco es inútil toda lucha del rey contra los peones ligados. Las blancas pueden intentar el paso de su rey a "d6", a fin de efectuar la conocida combinación de 1.a8+ y 2.♔c7. Esto, sin embargo, no es dar una solución directa, sino eludir el problema planteado a las blancas. Por ello excluimos de nuestro análisis posiciones semejantes en el flanco de dama. También excluimos posiciones del tipo 264, ya que en la práctica se dan muy raras veces. Por lo tanto, nos quedan los ejemplos 265 y 265a, los más probables en la práctica. En posiciones de este tipo, el rey negro no puede moverse del sitio, bajo amenaza de pérdida inmediata. Debido a ello, estimamos convencionalmente en los finales que siguen, que las blancas ganan si consiguen detener a los peones adversarios, ya que detenerlos significa aniquilaros. Hasta la fecha no se han encontrado métodos y procedimientos que precisen la estrategia del juego en las diversas distribuciones de tres peones ligados. Podemos enunciar tan sólo la siguiente apreciación general. *Si equis peones se encuentran en sus casillas iniciales o han avanzado poco, casi siempre se pierden*. Pero si uno o dos peones han pasado del centro del tablero, la posición se hace peligrosa para el rey, y en algunas estructuras de peones, hasta crítica en el sentido de que todo depende de la salida o de que al rey le queden pocas casillas desde las cuales pueda detener la presión de los peones. Examinemos, pues, sistemáticamente estas posiciones críticas relacionadas con la estructura de los peones.

En este ejemplo pierde quien sea mano.



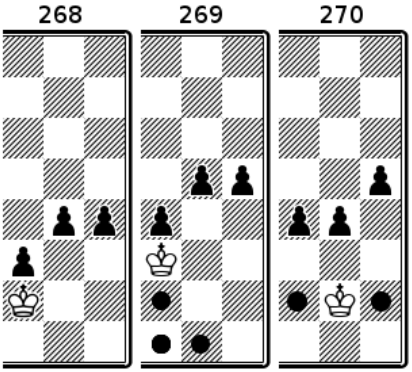


A 1...g3 sigue 2.♔g2 (275), y si 1...f3 ó 1...h3, entonces, 2.♔f2 ó 2.♔h2 respectivamente, y las blancas ganan (268). Siendo mano las blancas, el cuadro es inverso a 1.♔g2, sigue 1...g3; si 1.♔f2 o ♔h2, son igualmente posibles 1...f3 ó 1...h3; si 1.♔f1 ó 1.♔h1, entonces 1...h3 ó 1...f3 y los peones, en todos los casos, obtienen la victoria.

Si en el 266 los peones están en la fila de más abajo, las negras ganan con

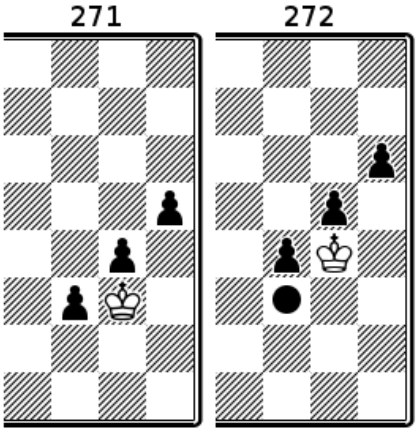
cualquier jugada (lo más sencillo es 1...g2). Saliendo las blancas, a 1.♔h1 lo mejor es 1...f2 (pero no 1...g2+? 2.♔g1 y ganan).

En el **267**, las blancas ganan incluso si son mano: **1.♔g3 g4** (a 1...f4+ ó 1...h4+; sigue 2.♔f3 ó 2.♔h3); **2.♔f2** (♔h2), **f4** ó h4, **3.♔g2** y ganan (270). El rey puede situarse en cualquiera de las casillas señaladas. Es funesto para él sólo el escaque "f3" ó "h3", jugando las negras; por ejemplo (el rey en f3); **1...h4, 2.♔f2** (ó 2.♔g2 f4!, 273); **2...h3!! 3.♔f3** (ó 2.♔g3 g4!, 271); **3...f4!**, **4.♔f2 g4** y ganan,



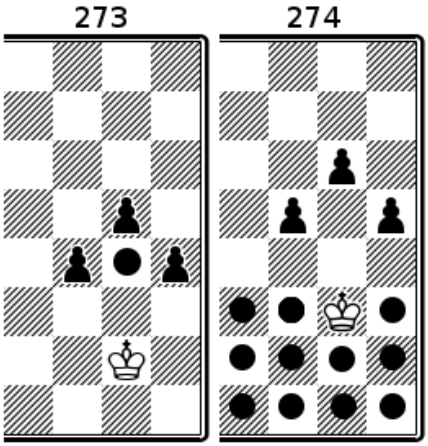
En el **268** pierde el que juega: después de 1...h3, 2.♔g3, los peones son capturados unos tras otros; si son mano las blancas, a 1.♔f1 (♔g1), sigue 1...h3 (g3). Si trasladamos esta posición a la fila de abajo, las negras ganan aun siendo mano. Si desplazamos la posición a la fila de arriba **(269)**, las blancas ganan independientemente de la salida y en el caso de que el rey se encuentre en "f3", "f2", **"f1" y "g1"** (1.♔f2 g4, 2.♔g2 (no 2.♔f1) f3+, 3.♔g3 h4+, 4.♔f2 h3, 5.♔g3, ganando las blancas). Con otras posiciones del rey, el resultado del juego depende de la salida; por ejemplo, estando el rey en "e1", "e2", las blancas ganan si juegan y pierden si son mano las negras después de 1...h4 y 2...h3. Con el rey en "h3", las blancas pierden independientemente de quien juegue.

En la posición **270** el rey blanco tiene sólo tres casillas que le ayudan a detener el avance de cualquier peón; por ejemplo: 1...h4, 2.♔g1 (266); 1...f3+, 2.♔g3! h4+, 3.♔f2 (268); 1...g3; 2.♔f3 (♔h3) h4, 3.♔g2 (275). Si los peones negros están en alguna fila de arriba, el número de esas casillas irá en aumento, pero si están en la de abajo, las blancas pierden.



En el **271** las blancas, después de 1...h4+, 2.♔f2, ganan; sin embargo, pierden si juegan: 1.♔f2 h4 (268), lo mismo que después de 1.♔h2 h4. En la posición **272**, las blancas, si son mano, sólo tienen una buena casilla para retroceder ("f3"), mientras que **1.♔h3?** pierde después de **1...h5** (si 2.♔h2 f3, y si 2.♔g2 h4, 273). En la posición de ♔g2, ♟f4, ♟g3 y ♟h2, jugando las negras, gana 1...f3+; saliendo

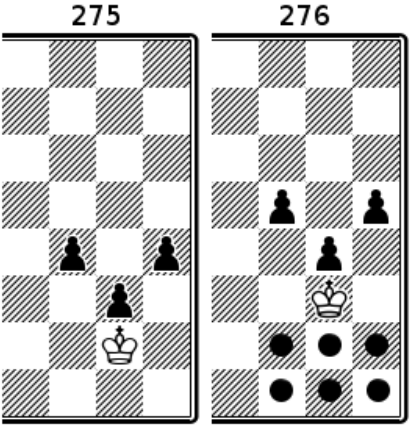
las blancas, después de 1.♔h1 f3, resulta una posición estudiada ya en las observaciones al 266.



La peculiaridad de esta estructura de peones (en forma de un triángulo abierto a la invasión del rey), consiste en que una de las casillas críticas, la situada en el centro del triángulo, se encuentra separada de las demás.

En este ejemplo **(273)**, el rey tiene dos escaques decisivos (no colindantes): "g2" y "g4"; en esta posición pierde el que juegue.
Si trasladamos los peones a la fila de abajo, adquiere primordial importancia la posición del rey. Si está en "g3" nos encontramos con una posición de zugzwang; en esta posición desaparece (ganan los peones) si la desplazamos a la fila de más abajo (el rey en "g2"). Si con los peones en "f3", "g4" y "h3", el rey está en "g1", las negras ganan independientemente de quien juegue!!!, con la particularidad de que en caso de 1...g3, 2.♔h1, entran en vigor las consideraciones expuestas en el 266.

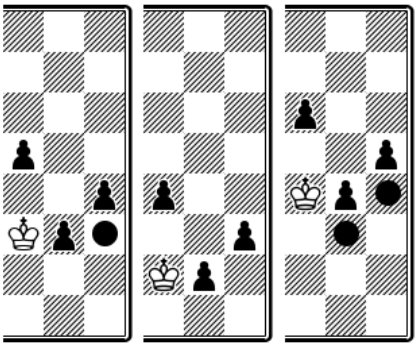
Es interesante y merece ser estudiada esta posición desplazada a la fila de arriba **(274)**. Si en esta posición el rey estuviese en "g5", nos encontraríamos con el mismo zugzwang que en el 273; el zugzwang desaparece si la posición se desplaza a la fila inmediata superior (peones en "f6", "g7" y "h6"); en este caso las blancas ganan, independientemente de la salida, lo mismo si está el rey en "g6" que en "f5", "h5" (por fin en casillas colindantes), o en cualquier casilla del rectángulo "e1", "e4", "h4", "h1".
Así pues, después de subrayar el hecho, asombroso a primera vista, de que las casillas "f4" y "h4" en el ejemplo 274 son funestas para las blancas, siendo mano las negras, queremos señalar que las blancas ganan, independientemente de la salida, estando el rey en cualquiera de las casillas señaladas en el diagrama. Con el rey en "e3", en respuesta a 1...h4, se debe jugar 2.♔f2! g5, 3.♔g1! y ganan.



La distribución de los peones en el **275** es una de las más débiles. Incluso si trasladamos esta posición a la fila inferior,

los peones ganarán sólo si juegan las blancas (por lo tanto, el zugzwang sigue en vigor). Si los peones se encuentran más arriba (276), el rey dispone de muchas casillas que le aseguran la victoria.

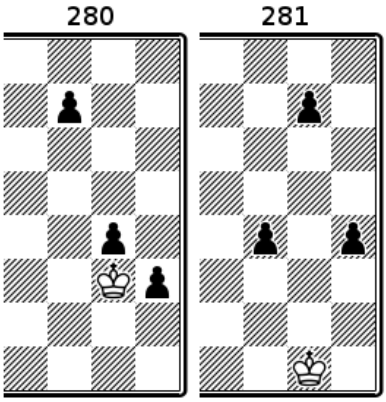
277 278 279



En el ejemplo **277**, el rey tiene dos casillas críticas (no colindantes); "f3" y "h3". El resultado de la partida depende en este ejemplo del turno de jugada.
En el ejemplo **278** las blancas pierden independientemente de quien mano, después de 1.♔g1 f3 y jugando las negras después de 1...g1=♛+!, 2.♔xg1 f3.
En el **279**, el rey sólo tiene tres casillas, pero colindantes. La fuerza de esta distribución de peones radica en que disponen, gracias al peón rezagado, de tiempos de reserva. Esta superioridad será todavía mayor si el peón rezagado se encuentra en su casilla inicial.

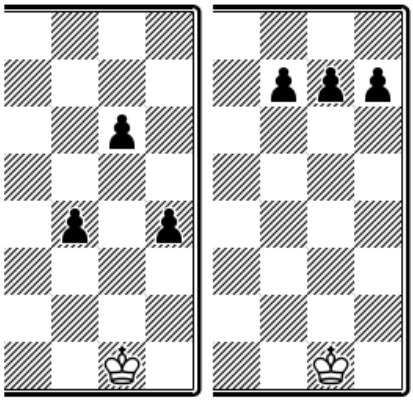
En la posición **280** las negras, siendo mano, juegan: 1...f5 (271); jugando las blancas, a 1.♔h2, sigue f6!
En el **281** caben varias variantes: 1.♔g2 g5 (273), ó 1.♔f2-(♔f1) h3 ó 1.♔h2-(♔h1) f6. Si son mano las negras, juegan 1...g6.

280 281



Las posiciones del tipo **282**, que después del 280 son las mejores para las negras, tienen una gran importancia práctica. Las blancas pierden si desplazamos los peones a la fila inferior ("f3", "g5", "h3"). Si los colocamos más arriba ("f5", "g7", "h5"), el rey blanco dispondrá de dos casillas, "g2" y "g3", que le permiten ganar, independientemente de la salida.
Estas posiciones de zugzwang que hemos examinado determinan en lo fundamental

282 283



su lucha. Si las recordamos o, por lo menos, sabemos que existen, la estrategia

del juego resulta más fácil, pues adquiere la debida orientación. Un ejemplo práctico lo tenemos en el **283**. Las blancas ganan fácilmente (nos limitamos a reproducir las variantes más características).
1...f5, 2.♔g2 h5, 3.♔g3 g6, 4.♔g2 g5, (4...f4, 5.♔f3 g5, 6.♔f2); 5.♔g1 g4, 6.♔g2 h4, 7.♔h2 f4, 8.♔g1.
1...g5, 2.♔g2 h5, 3.♔g3 g4, 4.♔f4 f6, 5.♔g3 f5, 6.♔g2, (6.♔f2) (6.♔h2).
En todos los ejemplos examinados el rey estaba delante de los peones. Puede plantearse la pregunta, importante para la práctica, de la distancia que debe mediar entre el rey y los peones, para que el rey, estando de lado, tenga tiempo de detenerlos siendo mano. Por el ejemplo 274, hemos visto que con los peones en "f5", "g6" y "h5" (es decir, con peones que no han pasado del centro del tablero), el rey puede estar en "d1-d4". Al mismo tiempo, el ejemplo 267 nos hace saber que con peones en "f5", "g5" y "h5", el límite extremo son las casillas "e1-e3". Se comprende que cuanto menos avanzados estén los peones, más lateral puede encontrarse el rey.
Precisando algunos antiguos análisis de varios ejemplos, se puede hacer el siguiente cuadro (tomando convencionalmente para el flanco de la dama la situación del 264):

Cuadro de distancias del rey

Situación de los peones negros	*Situación del rey en la columna*
(1) f5, g6, h5	e1-e3
(2) f5, g6, h5	d1-d4
(3) f6, g5, h5	d1-d4
(4) f6, g6, h5	c1-c5
(5) f7, g6, h6	c1-c5
(6) f7, g7, h6 (h7)	d1-d6

Queremos hacer las siguientes observaciones relacionadas con la posición de los peones:

(6) El rey llega tarde si se encuentra en la columna del "c". Si 1.♔d2 (♔d3), sigue 1...f5, 2.♔e3 h5 y ganan, ya que el rey no ha llegado a "g2" ó "g3" (véanse las observaciones para el 282). Si 1.♔d4 (♔d5), entonces 1...f5; de primeras no se puede, por 2.♔e5, pero gana 1...h5, 2.♔e4 h4 y luego 3...f5.

(5) La posición es débil, porque el peón no está en "g7", sino en g6. Estando el rey en "c1-c5", llega en dos jugadas a las casillas clave "e3". Una variante para ejemplo: 1.♔d2 (1.♔d4) 1...h5, 2.♔e3 h4, (2...g5, 3.♔f3) 3.♔f3 f5, 4.♔g2 f4, 5.♔g1 y los peones están detenidos. La situación del rey en "d5" jugando las negras es funesta para las blancas: 1...f5, 2.♔e5 h5, 3.♔f4 h4, 4.♔f3 g5 y las negras ganan.

(4) Una variante como ejemplo: 1.♔d2 (1.♔d4) 1...h4, 2.♔e3 f5, 3.♔f2 g5, (3...f4); 4.♔g1 y los peones no pueden seguir avanzando.
Los restantes casos han sido analizados anteriormente.

Si en las posiciones (4) y (5) se origina en el flanco de dama la situación 265, el rey blanco, estando en "c1", deberá llevar

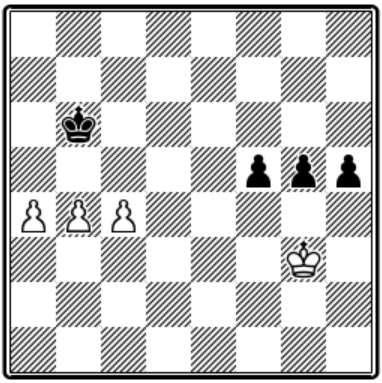
a cabo el plan de captura de los peones; pero si está más arriba, es mejor ir a "b6".

Un buen ejemplo es el siguiente problema, que parece tomado de una partida práctica:

283a. Troizki, 1924.
♔f1, ♙c5, d5, f4, g2, h2, ♚b5, ♟b6, c7, d7, f7, g4
Ganan blancas: **1.c6! dxc6, 2.d6! cxd6, 3.h4 gxh3, 4.gxh3 ♚c5, 5.h4 ♚d5, 6.h5 ♚e6, 7.h6 ♚f6, 8.f5** ha resultado la posición que nos interesa; siendo mano, el rey blanco podría estar también en "g1") **8...b5, 9.♔e2 b4, 10.♔d3 d5, 11.♔c2** (Troizki suponía que era posible asimismo 11.♔d4 por 11...c5+ 12.♔d3 c4+, 13.♔c2, pero en vez de 12...c4+?; lo correcto es 12...b3! y ganan; véanse observaciones para el 273 y 274) 13.♔d2) **11...d4 12.♔c1** (véase 282); **12...c5 13.♔c2** (273) **13...c4 14.♔c1** (266) y ganan. El juego se complica si ambas partes tienen peones ligados pasados.
En estos casos hay que tener en cuenta las posiciones de los tres tipos representados en los diagramas 284-286.

Para ganar se debe poner al adversario, en ambos flancos, en posición de zugzwang. Como procurará evitarlo, la ventaja de tiempos de reserva se debe utilizar para el avance amenazador de los peones. En el **284** se debe jugar: **1. a5+ ♚a6, 2.c5 h4+**, (si 2...♚b5 entonces 3.♔g2!) (ó 2...♚b7, 3.b5) **3. ♔h3 f4** (3...♚b5, 4.♔h2 g4, 5.♔g2 f4, 6.♔g1) **4.c6 f3, 5.b5+ ♚a7, 6. b6+** (es la jugada más enérgica, pero se puede 6.c7) **6...♚b8, 7.a6 g4+, 8.♔h2 g3+, 9.♔g1 h3, 10.a7+ ♚a8, 11. c7** y ganan.

284



284a.
♔g3, ♙a3, ♙b4, ♙c5, ♚c6, ♟f5, ♟g5, ♟h5
1.a4 y ganan como se ha explicado en el ejemplo anterior.

284b.
♔f2, ♙a5, ♙b4, ♙c4, ♚c7, ♟f5, ♟g5, ♟h4
1.c5 y ganan, como se ha indicado ya arriba.

284c. Chapais, 1780.
♔f2, ♙a4, ♙b4, ♙c4, ♚c6, ♟f5, ♟g5, ♟h4
Después de 1.a5, las blancas consiguen colocar sus peones en "a6", "b5" y ganan.

284d. Betinsh, alrededor de 1900.
♔g1, ♙a6, ♙b7, ♙c5, ♚b8, ♟f4, ♟g4, ♟h4
1.♔g1! h3, 2.♔h2 f3, 3.♔g3 ♚a7, 4.b8=♕+ ♚xb8, 5.c6 y ganan. Para ganar, independientemente de la salida, la superioridad debe ser mayor.

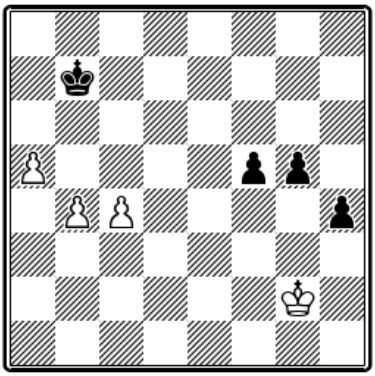
284e.
♔g3, ♙a5, ♙b4, ♙c5, ♚b7, ♟f5, ♟g6, ♟h5
En el flanco de dama las negras están en zugzwang decisivo, y en el otro las blancas detienen fácilmente los peones (273 y 274).

284f.
♔g2, ♙a5, ♙b2, ♙c5, ♚b7, ♟f5, ♟g7, ♟h5
Los peones blancos están más avanzados y es imposible ya detenerlos; los peones negros, por el contrario, no son peligremos (281 y 282).

284g.
♔f3, ♙a5, ♙b6, ♙c2, ♚b7, ♟f5, ♟g5, ♟h4
Esta posición es todavía más favorable para las blancas que la 284e.

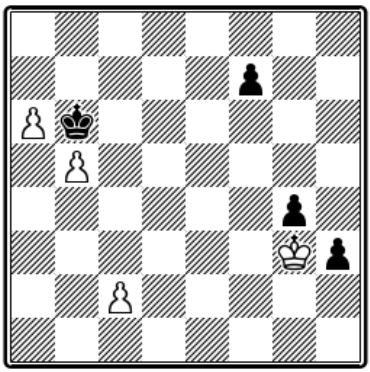
284h, Shapiro, 1902.
♔c1, ♙f3, ♙g7, ♙h6, ♚f7, ♟a3, ♟b3
Véase 284d. Relativamente, no es muy numeroso el grupo de posiciones de zugzwang y se han analizado casi todas.

285



Tiene interés comparar la posición del diagrama 285 con el 284b. En ella, con los reyes en "f2" y "c7", decidía la partida el turno de salida (1.c5, etc.), pero aquí a 1.c5, las negras responden 1...f4 y las blancas se encuentran en zugzwang en ambos flancos. La misma réplica seguirá a 1.♔h2 ó 1.b5. A 1.♔g1, cabe 1...♚a6, 2.♔g2 f4, 3.c5 ♚b5, 4.♔g1 g4 y ganan. La situación en los dos flancos de por sí no es una situación de zugzwang, pero la necesidad de tener (debido a las condiciones de perfecta simetría) la última palabra, origina una posición de zugzwang reciproco.
También suele haber posiciones de tablas; un ejemplo de ello es el 286.

286



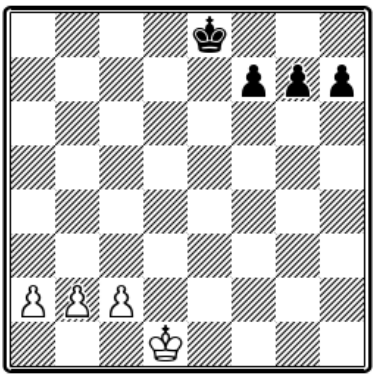
Los reyes se ven limitados en su movimiento a las casillas "h2" y "g3". "a7" y "b6". El que intente avanzar el peón retrasado pierde irremisiblemente; por ejemplo: 1.c3? f6, 2.♔h2 ♚a7, 3.♔g3 (ó 3.c4 ♚b6, 4.♔g3 f5); 3...f5, 4.c4 ♚b6, 5.c5+ ♚a7, 6.c6 ♚b6 y ganan.

En este ejemplo **(287)** la estrategia correcta no consiste en el avance impetuoso de los peones, que de todas formas se verá frenado rápidamente. Se debe procurar superioridad en ambos flancos a la vez, tratando de colocar al adversario en posición de zugzwang,….

Piezas somos de ajedrez y el loco mundo
es la tabla, pero en la talega juntos
peones y reyes andan.

Félix Lope de Vega

287

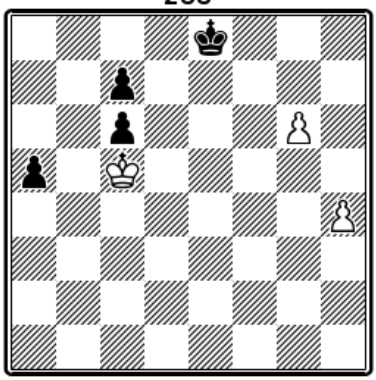


tanto en un lado como en el otro; en el caso de que el contrario lo eluda, se utilizará el tiempo de reserva: **1.♔e2** (esta jugada detiene a los peones negros, pero es mejor, naturalmente, no permitirles avanzar demasiado o colocarse de forma amenazadora); **1...♚d7** (ó 1...h5, 2.♔f3 g5, 3.a4 h4, 4.♔g4 f5+, 5.♔h3 ♚d7, 6.c4 ♚c6, 7.a5 y se manifiesta claramente la superioridad de las blancas); **2.♔f3 ♚c6, 3.a4 h5, 4.c4 f5** (cada una de las partes amenaza ahora con avanzar su peón de torre); **5.♔g3 ♚b6, 6.b4 g5 (g6); 7.a5+** y ganan (284). Hay muchas otras variantes, pero todas son bastante sencillas.

Se puede comenzar con 1.a4 ♚d7, 2.♔e2 (pero no 2.a5), como tampoco con 2.♔e1, que es una jugada menos fuerte. Esta posición con el rey en "e1" la tiene Greco (1612), pero sin ninguna solución justa; en esa posición, las blancas ganaban incluso siendo mano las negras.

Consideramos que ya se ha explicado con suficiente claridad la lucha del rey contra tres peones ligados. En los ejemplos siguientes analizamos los casos de *peones aislados y doblados*, así como de *dos peones pasados*, en vez de tres.

288



En este ejemplo **(288)**, las blancas ganan porque han tenido tiempo de llegar con su peón a "h7"; **1.h5 ♚e7** (o ♚f8, etc.); **2.h6 ♚f6, 3.h7 ♚g7, 4.♔c4!!** (es mala jugada ♔xc6, ♔d7 y ♔e7 o ♔d4, ♔e5, ♔e6, porque a las negras les da tiempo de coronar su peón en "a1"); **4...♚h8, 5.♔d4 a4, 6.♔e5 a3** (ó 6...♚g7, 7.♔e6 y 8.h8=♕+); **7.♔f6! a2, 8.g7+! ♚xh7, 9.♔f7** y ganan (288).

288a. Grigóriev, 1928.

♔g1, ♗g6, ♗h7, ♚g7, ♟c7, ♟d5, ♟d7

Ganan blancas: **1.♔f2! c5** (si 1...d4, sigue 2.♔f3! c6, 3.♔f4 c5, 4.♔e4!); **2.♔e3! c4** (ó 2...d4+, 3.♔e4 ♚h8, 4.♔e5 ♚g7, 5.♔d6); **3.♔d4 ♚h8** (3...d6, 4.♔xd5 y 5.♔e6); **4.♔e5! ♚g7, 5.♔d6 c3, 6.♔e7** y ganan.

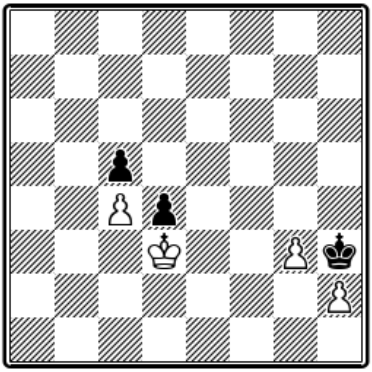
288b. Horwitz y Kling, 1851 (final de un problema).

Ganan blancas: 1.h5+ ♚h7, 2.♔e3 ♚g8, 3.g6 ♚h8, 4.h7 ♚g7, 5.h6+ ♚h8, 6.♔f2 e3+, 7.♔xf3 (ó ♔xe3), 7...e2, 8.g7+ ♚xh7!, 9.♔xe2 y ganan.

288c. Grigóriev.
♔d5, ♙b5, ♙h2, ♚e8, ♟b6, ♟c7, ♟d6
Ganan blancas, **1.♔e6 ♚f8, 2.♔f6 ♚g8, 3.♔g6 ♚f8 (♚h8), 4.h3!!** (la jugada ♙h7 no debe ir acompañada de jaque; en ello radica la sutileza del juego. Es erróneo 4.h4? ♚g8, 5.h5 ♚h8, 6.h6 ♚g8, 7.h7+ ♚h8, 8.♔h6 d5, 9.♔g5 ♚xh7 y tablas); **4...♚g8, 5.h4 ♚h8, 6.h5 ♚g8, 7.h6 ♚h8, 8.h7 d5, 9.♔f5** y ganan.

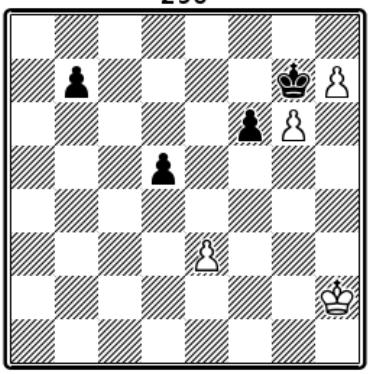
288d. Khan-Korchnoi, Moscú, 1955 (posición de una variante propuesta por Khan).
♔g2, ♙e3, ♙e4, ♙f4, ♚e6, ♟g4, ♟h4
Ganan blancas. **1.e5 ♚f5, 2.♔f2 ♚e6, 3.e4 ♚e7, 4.f5 ♚f7, 5.e6+ ♚f6, 6.e5+ ♚e7, 7.♔g2 ♚e8, 8.f6 ♚f8, 9.e7+ ♚f7, 10.e6+ ♚e8, 11.♔f2 g3+** (11...h3, 12.♔g3 h2, 13.f7+); **12.♔f3 g2, 13.♔xg2 h3+, 14.♔h1 h2, 15.f7+** y ganan.

289



En este ejemplo **289** el rey blanco está cerca y puede ayudar a sus peones, lo mismo que en el 203. 1.♔e4 ♚g4, 2.h4 ♚h5, 3.♔f4 ♚h6, 4.g4 ♚g6, 5.h5+ ♚h6, 6.♔e4 ♚g5, 7.♔f3 ♚h6, 8.♔f4 ♚h7, 9.g5 ♚g7, 10.g6! (se hacen tablas con 10.h6+? ♚h7); 10...♚h6, 11.♔g4 ♚g7, 12.♔g5! d3, 13.h6+ ♚g8 (♚f8, ♚h8); 14.♔f6 ganan.
Si trasladamos el rey blanco y los peones (en las columnas "c" y "d") a la izquierda, siguen ganando las blancas; pero si los trasladamos a la segunda columna de la izquierda es tablas, lo mismo que en la posición ♔b3, ♙a4, ♙f3 y ♙g4; ♚f4, ♟a5, ♟b4, ya que el avance de los peones no culmina con un mate forzado (Fine, 1941).

290



En este ejemplo **290** no es fácil hallar el camino correcto de la victoria. El propósito de tomar el «inofensivo», en apariencia, peón "b7", fracasa: 1.♔g3 b5, 2.♔f3 b4, 3.♔e2 f5!, 4.♔d3 b3!, 5.♔c3 d4+!!, 6.exd4 f4, 7.d5 f3, 8.d6 f2, 9.d7 f1=♛, 10.d8=♕ ♛c1+!, 11.♔b4 ♛e1+!, y tablas por jaque continuo.
La idea de las tablas es la siguiente: el rey se ve obligado, antes o después, a comer el peón "b3", para poder cubrirse con su dama de los jaques; después de ♔xb3, la dama da jaque por abajo ("b1", "c1") con el propósito de a ♔b4 continuar ♛b1+, y si ♔c5, entonces ♛c2+, y si ♔a5, ♛c4+; el rey blanco no puede pasar a la fila sexta para evitar la jugada ♛xg6+.

Nos queda otro recurso: pasar con el rey a "e6" (h8=♕+ y ♔f7). pero es fácil convencerse que las negras alcanzan a coronar el peón "b" y evitar el mate en "g6". De ahí deducimos. que es preciso jugar ♙e4, a fin de interceptar la diagonal "b1-h7"; ahora bien, ¿Cuándo conviene hacer esa jugada?

1.e4!

Hay que hacer esta jugada inmediatamente, para impedir que el peón "b7" inicie su peligroso avance. Si 1.♔g3? b5, 2.e4, entonces 2...b4! y tablas.

1...dxe4

o 1...d4, 2.♔g3 b5, 3.♔f4 b4, 4.♔f5 b3, 5.♔e6 y ganan.

2.♔g3 b5 3.♔f4 e3

A 3...b4, le seguirá 4.♔f5, etcétera.

4.♔xe3 b4

Si 4...f5, entonces 5.♔f4 (pero no 5.♔d4?, por 5.f4!) 5...b4, 5.♔e5, etc.

5.♔d4 f5

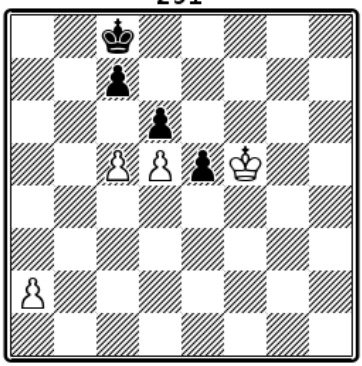
En caso de 5...b3, las negras, después de 6.♔c3 f5, 7.♔xb3, pierden ambos peones, pero ahora el peón f5 crea la valla precisa.

6.♔e5 ó ♔d5 y ganan.

290a. G. Reichgelm, 1900.
♔g3, ♙a7, ♙b6, ♙c4, ♚a8, ♟d6, ♟g4, ♟h5
Ganan las blancas 1.♔f4 ♚b7, 2.c5! dxc5 (ahora no sólo se halla expedito el camino del rey blanco, sino que en la diagonal "g1-a7" ha sido colocada una barrera); 3.♔e5 y ganan.

Los ejemplos que se dan a continuación (291-294) ilustran la fuerza de un peón pasado protegido. En el ejemplo **291**, ganan las negras gracias a una maniobra precisa: **1...♚b7, 2.a3! ♚a6, 3.c6!** (en caso de 3.a4, decide rápidamente 3...♔a5, 4.c6 ♔xa4, 5.♔e6 ♔b5); **3...♚b6!, 4.a4 ♚c5!!, 5.♔e6 e4, 6.♔d7 e3, 7.♔xc7 e2, 8.♔d7 e1=♕, 9.c7 ♚xd5, 10.c8=♕, ♛e6+, 11.♔d8 ♛xc8+, 12.♔xc8 ♚c6** (y de ningún modo 12...♔c5?, pues 13.♔b7! y tablas). Las blancas abandonan (291).

291

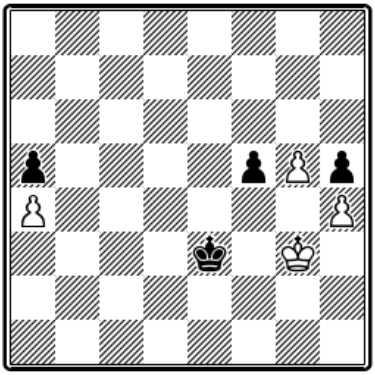


El **292** es una típica «*comedia de las equivocaciones*». Las blancas no tenían más que parar el movimiento del peón "f5"; sin embargo, en el momento culminante no supieron encontrar la jugada correcta. Se produjo una posición de tablas, pero Grunfeld consideró que no tenía salida y se entregó.

1.g6 f4+, 2.♔g2! ♚e2 (amenazaba 3.♔f1, pero ahora el rey ha sido atraído a una

casilla desventajosa); **3.g7 f3+, 4.♔h2?** (lógicamente, esta jugada debiera haber

292



conducido a un empate; véase A), **4...f2** (no deja de ser curioso el que en este momento, después de la jugada 72, la partida fuese aplazada); **5.g8=♕ f1=♛, 6.♕c4+ ♚e1, 7.♕xf1+ ♚xf1, 8.♔g3 ♚e2, 9.♔f4** y las negras rinden (!), aunque combinando el rodeo (como en el 58) con la regla peón pasado estando bloqueados los peones de torre, (152) se conseguían tablas, como puede verse a continuación: 9...♔d3, 10.♔g5 ♔e4, 11.♔xh5 ♔f5, 12.♔h6 ♔f6, 13.h5 ♔f7, 14.♔g5 (o bien, 14.♔h7 ♔f6); 14...♔g7, con lo que el peón "h5" se halla fuera de la zona de ventaja.

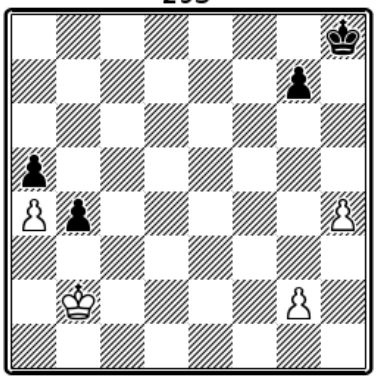
A. La victoria se conseguía mediante: 4.♔g3! f2, 5.g8=♕ f1=♛, 6.♕c4+ ♔e1, 7.♕xf1+ ♔xf1, 8.♔f4 ♔e2 (la diferencia estriba en que ahora les toca jugar a las blancas en lugar de a las negras); 9.♔g5 y ganan. La idea de este final se encuentra ya en la siguiente terminación:

292a. P. Gusev, 1924.
♔g3, ♙b2, ♙f3, ♙h3, ♔e5, ♟f5, ♟g6, ♟h7

Posición ventajosa blanca. **1.h4** (o bien, primero, 1.b4); **1...h6, 2.b4** (no se debe 2.h5 f4+!); **2...g5, 3.f4+ ♚e4, 4.hxg5!** (4.b5? ♔e3 lleva a tablas, lo mismo que en el 292); **4...hxg5, 5.fxg5 ♚e3, 6.g6, f4+, 7.♔g2!** y ganan. Previendo esta situación, las blancas se entregaron antes de que llegara a producirse. Sin embargo, la victoria de las negras es bastante difícil. Bien es verdad que, tocándoles jugar a ellas, ganarían inmediatamente del modo siguiente: **1...g5! (2.h5 g4)**; después de haber liquidado todos los peones en el flanco del rey, la partida se convertiría en la 76a. pero les toca jugar a las blancas y, claro está, mueven:

1.g4

293



Ahora las negras sólo pueden ganar si consiguen hacerse con la oposición. En el instante que se considera, *esta* es de las blancas y sólo puede ser arrebatada en la vertical "c", ya que a ♔c7 las blancas no pueden contestar con ♔c3.
Al maniobrar con los reyes, las blancas deberán mantenerse en la casilla del peón "b4" y las negras en el escaque del peón "h"; esto último no es obstáculo para que

el rey negro vaya a la vertical "c", ya que el movimiento h5 no es peligroso de por si (habría de seguir "g5") y el rey tiene tiempo de volver a la vertical "e".

1...♚g8 2.♔c2 ♚f7 3.♔d3 ♚e7!

Esto es más lógico y sencillo que la continuación que señalan Fine y Chéron; 3...♚e6, 4.♔e4 ♚d6, 5.♔d4 ♚c6 y 6...♚c7, o bien, 5...♚d7 y 6...♚c7 (con la aclaración de que la inmediata 5...♚c7? conduce a tablas debido a 6.h5!

Si las blancas juegan ♔e4 o bien ♔d4, las negras ocupan rápidamente la oposición inmediata y disminuyen la duración de la partida.

4.♔e3

Francamente malo es 4.h5? ♚f6, o bien 4.g5? ♚e6, 5.♔e4 g6.

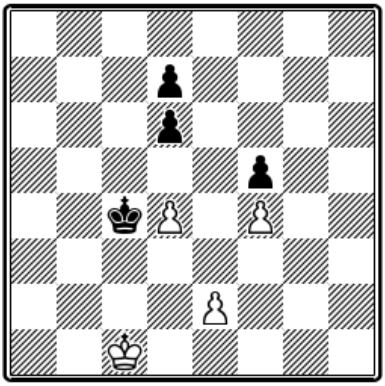
4...♚d7 5.♔d3 ♚c7!

El objetivo ha sido conseguido, la oposición pasa a poder de las negras. Sin embargo, ahora deberán tener cuidado con las jugadas de los peones blancos; por ejemplo:

a) 6.h5 ♚d6! (pero de ningún modo 6...♚d7?, 7.g5! ♚e6, 8.♔e4, o bien, 7...♚e7, 8.♔e3, tablas); 7.♔e4 ♚e7!, 8.g5 ♚e6 y ganan.
b) 6.g5 ♚d6!, 7.♔e4 ♚e7!, 8.♔e3 ♚e6!, 9.♔e4 g6! y ganan.

6.♔e4 ♚c6! 7.♔d4 ♚d6 8.♔e4 ♚c5
y las negras ganan; por ejemplo: 9.♔d3 (9.h5 ♚d6); 9...♚d5, 10.♔e3 ♚c4, 11.h5 ♚d5! (en caso de 11...b3?, 12.♔d2 y ganan las blancas), o bien, 11.♔e4 b3, etc.
La defensa de un peón pasado puede, a veces, realizarse indirectamente.
En el **294**, después de 1.e4! fxe4 (1...♚xd4, 2.exf5 ♚d5, 3.♔d2); 2.f5 lleva a la victoria, y si 2...♚d5, entonces 3.♔d2, etcétera (o bien, 2...♚d3, 3.f6 e3, 4.♔d1).

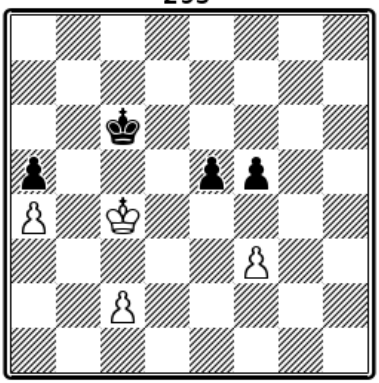
294



294a. L. Prokes, 1946.
♔h1, ♙b5, ♙d3, ♙f2, ♚d5, ♟d6, ♟e5
Posición blanca ventajosa. 1.f4! exf4 (1...♚c5, 2.f5); 2.d4 ♚e6, 3.♔g2 ♚d7, 4.♔f3 ♚c7, 5.♔xf4 ♚b6, 6.♔e4 ♚xb5, 7.♔d5 y ganan las blancas.

El **213** puede servir de ejemplo del caso en que un peón pasado protegido es insuficiente para obtener la victoria. El contar con un peón pasado avanzado es una ventaja indudable de posición, pero pueden darse casos en que esta ventaja sea neutralizada y hasta superada por factores más importantes (295-297).
En el **295** la resistencia de las blancas se basa en la buena situación del rey; ahora bien, lo que no pueden hacer es conservarla.

295



1...♚d6

Ahora la situación es francamente mala: 2.c3? ♔c6, (2.f4? exf4); 2.♔d3? ♔d5, 3.c4+ ♔c5, 4.♔c3 e4, 5.fxe4 (5.f4 e3); 5...fxe4 6.♔b3 ♔d4 y ganan.

2.♔b5 e4! 3.fxe4 fxe4, 4.♔c4 ♚e5

y ganan las negras: (5.♔c3 ♔f4, 6.♔d2 ♔f3, 7.♔e1 ♔e3, 8.c4 ♔d4, 9.♔d2 ♔xc4, 10.♔e3 ♔b4!). Algunas excepciones.

295a. M. Levit, 1933.
♔d5, ♙d4, ♙f5, ♙h2, ♔g5, ♟a7, ♟f6, ♟h5
Posición ventajosa blanca. **1.♔e4! ♚h6!** (en el caso 1...a5, 2.d5, etc., y la dama blanca, después de ♕g8+ da mate); **2.d5 ♚g7, 3.d6 ♚f7, 4.♔d5 ♚e8** (amenazaba ♔c6); **5.♔e6 a5, 6.♔xf6 ♚d7, 7.♔g6! a4, 8.f6 a3, 9.f7 a2, 10.f8=♕ a1=♛, 11.♕e7+ ♚c6, 12.♕c7+ ♚d5, 13.d7** y el rey blanco elude fácilmente los posibles jaques siguientes en "h7", o bien, pasando por "g7" ("h7"), al escaque "h6".

295b. O'Kelly-Mieses, Bruselas, 1935.
♔e4, ♙a3, ♙f5, ♙h4, ♔f6, ♟a4, ♟a7, ♟h7
Les toca a las blancas. **1.♔f4 ♚f7, 2.♔e5 ♚e7, 3.f6+ ♚f7, 4.♔f5 ♚f8, 5.♔e6 ♚e8, 6.♔f5** (o bien, 6.f7+ ♔f8, 7.♔f6 h5, 8.♔g6 a5, tablas); **6...♚f7, 7.♔g5 ♚e6, 8.♔h6 ♚xf6, 9.♔xh7**, tablas.

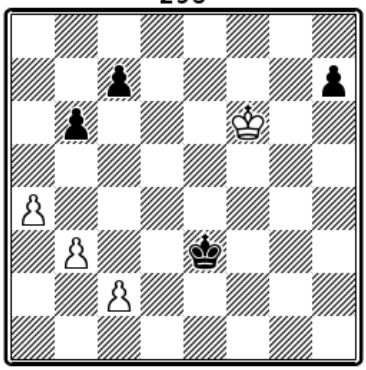
295c. Tartakower-Stalda, Venecia, 1949.
♔d3, ♙b4, ♙f3, ♙h2, ♔d5, ♟d4, ♟g6, ♟h7
Les toca jugar a las negras: 1...g5, 2.b5 ♔c5, 3.b6 ♔xb6, 4.♔xd4 ♔c6, 5.♔e5 h6, 6.h3 (aun cuando se pruebe a conservar los tiempos las tablas son inevitables); 6...♔d7, 7.♔f6 ♔d6, 8.♔g6 ♔e5, 9.♔g7 ♔f5, 10.♔xh6 ♔f6, tablas.
Dignos de estudio son los dos ejemplos de tres peones contra dos en los flancos que se dan a continuación.

La posición **296** tiene su historia. Una distribución análoga, con un peón negro más en "h6", fue dada a conocer en el año 1927 por G. Mattison. La idea de este estudio era: **1.b4 ♚d4, 2.♔e6** (impidiendo el pasa del rey negro a d5; en caso de 2.♔f5?, las negras alcanzan a defenderse jugando: 2...♔d5, 3.♔g4 ♔c6, 4.♔h5 ♔b7, 5.♔xh6 ♔a6, 6.♔xh7 c5, 7.c3 —pérdida forzada de tiempo—, 7...cxb4, 8.cxb4 ♔b7, 9.♔g6 ♔c6, 10.♔f6 —a las blancas les ha faltado tiempos para realizar la jugada ♔e6; 10...♔d5, tablas); **2...h5, 3.c3+!** (gana el «*tiempo*» que faltaba); **3...♚c4, 4.♔f5**, y la defensa ♔d5-♔c6-♔b7 ya no sirve; es inútil jugar 4...h4, 5.♔g4, o bien 4...h6, 5.♔f4, ya que en todos los casos el rey en cuatro jugadas captura los dos peones negros.
Mattison consideraba también inútil la jugada 4...c5 a causa de 5.b5. Sin embargo, es aquí, precisamente, donde Grigóriev descubrió el error de la solución; él

encontró que después de **5...♚d5, 6.♔g5** las negras se pueden salvar jugando **6...c4!!**, creando en "c5" un refugio para su rey, en el que este queda ahogado siempre y cuando las negras sean dueñas de la oposición; por ejemplo: **7.♔xh5 h6, 8.♔xh6 ♚d6!** (o bien: 8.♔g4 ♚e6, 9.♔h5 ♚d5, 10.♔xh6 ♚d6!); se puede, asimismo, dejar el peón en "h7" y a la jugada ♔xh7 contestar con ♚d7!

Siendo dueñas de la oposición, las negras no pierden; así, por ejemplo (después de 8.♔xh6 ♚d6); **9.♔g7 ♚e7, 10.♔g6 ♚e6, 11.♔g5 ♚e5, 12.♔g4 ♚e6!** (en vista de la amenaza ♙a5, las negras deben mantenerse en el cuadrado de la casilla del peón "b5"; el tipo de la maniobra es aquí el mismo que en el 82); **13.♔f4 ♚d6!** (esta misma contestación se hubiese dado en el caso de: 13.♔h4); **14.♔e4 ♚c5!**, tablas.

296



Así pues, después de haber estudiado a fondo esta posición, Grigóriev halló un sistema completamente nuevo de defensa por el que el estudio de Mattison resultaba completamente falso. Pero, por qué la posición 296 (sin el peón de negras "h7") da la victoria a las blancas? Sigamos la resolución:

1.b4 ♚d4, 2.♔e6! h6 (intentando complicar el problema de las blancas, como se verá más adelante; la 2...c5? es mala debido a 3.a5!); **3.c3+ ♚c4, 4.♔e5!** (de haber estado el peón negro en "h5", las blancas hubiesen jugado 4.♔f5!); 4...h5 (o bien, 4...c5, 5.b5, o de otro modo: 4...c6, 5.♚e4); **5.♔f5! ♚d5, 6.♔g5 c6** (con miras a 7.♔xh5? c5, 8.b5 c4; quedando la oposición en poder de las negras); **7.♔h4! c5, 8.b5 c4, 9.♔xh5** y la oposición es de las blancas (precisamente esto es lo que explica todos los artificios empleados; cualesquiera que sean las jugadas de las negras, el resultado será el mismo). La continuación no tiene malicia: **9...♚d6, 10.♔h6!** (oposición en la fila «principal», la central del intervalo comprendido entre las filas quinta y octava); **10...♚d7, 11.♔g5,** o bien: 10...♚d5, 11.♔g7 (10...♚e6, 11.♔g6 ♚d6, 12.♔f6), ganando la partida mediante (rodeo).

¿Salva la partida el «*refugio de rey ahogado*» de Grigóriev si se traslada la posición una fila más arriba? A esta pregunta da respuesta el análisis de la situación que se dio en un torneo celebrado en Yugoslavia y que a continuación se expone:

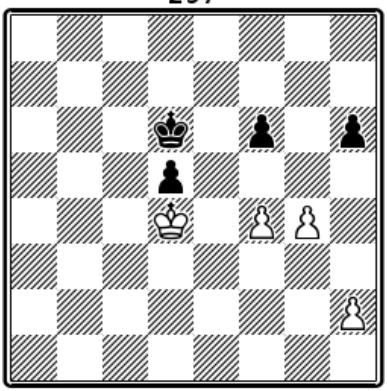
296a.

♔f4, ♙a5, ♙b4, ♙c4, ♚d6, ♟b7, ♟c7, ♟h6

Les toca jugar a las blancas. La continuación fue: 1.b5 ♚c5, 2.♔g4 ♚d6, 3.♔h5 y ganan. Las negras no sospechaban que hubiese posibilidad de salvación. Es en extremo curioso el que la defensa «Grigóriev» no pueda ser aplicada en este caso: 1...c6 2.b6 c5, 3.♔g4 ♚d7, 4.♔h5 ♚c6, 5.♔xh6 ♚d6 y, a pesar de tener la oposición en su poder, las negras pierden, ya que debido a la necesidad de maniobrar en el pequeño cuadrado del peón "b6", pierden aquélla en seguida

(6.♔g7 y ganan). En cambio, la defensa «Mattison» salva la partida: 1.b5 (de lo contrario, 1...c6); 1...♚d7!, 2.♔g4 ♚c8, 3.♔h5 ♚b8, 4.♔xh6 ♚a7, 5.♔g6 c6, 6.♔f6 (6.bxc6 hubiese sido también inútil); 6...cxb5, 7.cxb5 ♚b8, tablas (118).

297



En la interesante posición teórica **297**, después de **1...♚e6, 2.♔c5 f5, 3.h3 fxg4, 4.hxg4 d4, 5.♔xd4 ♚d6, 6.f5**, las negras rinden. En un libro de partidas («Carlsbad, 1907»), K. Schlechter opinaba que mediante 1...♚c6! podrían las negras hacer tablas; por ejemplo: 2.h4 ♚d6, 3.h5 ♚e6!, 4.♔c5 f5, 5.g5 hxg5, 6.h6 ♚f7!, 7.fxg5 f4.

Nimzówitch expresó su disconformidad con esta estimación. Veamos su análisis (año 1918); **«1...♚c6, 2.h3! ♚d6, 3.h4 ♚c6** (obligado, pues de jugar 3...♚e6, la contestación seria: 4.♔c5 f5 5.g5); **4.g5!** (única jugada; 4.h5? queda rechazada por 4...♚d6, 5.g5 fxg5, 6.fxg5 ♚e6!, 7.g6 ♚f6!, tablas; 77); **4...fxg5** (o bien 4...hxg5, véase A); **5.fxg5 hxg5, 6.h5 g4, 7.♔e3!** (no se debe jugar 7.h6? g3, 8.♔e3 d4+, 9.♔f3 d3, 10.h7 d2, 11.♔e2 g2, tablas); **7...♚c5!** (o bien, 7...g3, 8.♔f3 y 9.♔xg3); **8.♔f4! d4, 9.♔xg4 d3, 10.♔f3 ♚c4, 11.h6 ♚c3, 12.h7** y ganan.

a) 4...hxg5, 5.fxg5 (ahora no se puede jugar 5.h5?, ya que después de 5...g4, 6.♔e3 ♚c5 las blancas no pueden realizar el movimiento 7.♔f4, y 7.h6, d4+, 8.♔e2 g3 conduce únicamente a tablas); **5...♚d6** (o bien 5...fxg5, 6.h5, como se indicaba anteriormente); **6.g6 ♚e6, 7.h5 f5, 8.h6 ♚f6, 9.g7 ♚f7, 10.♔xd5** y ganan. Examinando la posición que se da en el diagrama 297 no cuesta trabajo llegar a la conclusión de que la situación general de los peones permite a las blancas realizar con relativa facilidad un avance, como resultado del cual consiguen adelantar más y, por lo tanto, hacerlo aún más peligroso, un peón pasado; en lo que respecta a ganar a hacer tablas, depende de distintos pormenores de la posición y, aún a veces, como lo demuestra, por ejemplo, el análisis, realizado más arriba, única y exclusivamente de los tiempos.

297a.Bogoljubow Fine, Zandvoort, 1936.

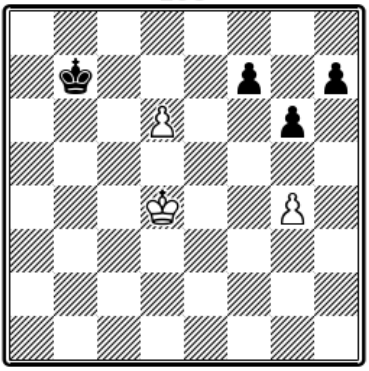
♔c2, ♙a3, ♙f4, ♙h2, ♚g8, ♟f6, ♟g7, ♟h7

Juegan las negras. Al no haber peones bloqueados, a las negras no les es difícil forzar tablas: **1...♚f7, 2.♔d3 ♚e6, 3.♔e4 g6!, 4.♔d4** (4.f5+? ♚d6! pone inmediatamente en claro que la partida terminará en tablas; inútil resulta también: 4.a4 ♚d6, 5.a5 ♚c5, 6.a6 ♚b6, 7.♔d5 en vista de 7...g5!, 8.f5 en la partida que comentamos se jugó: 8.fxg5 h5, 9.♔e6 h4, llegando simultáneamente a promover damas); **4...♚d6, 5.♔c4 h6** (tampoco hubiese estado mal 5...♚c6, pero después de 6...g5, 7.fxg5 fxg5 y **de P3A-4A-5A, las tablas son evidentes**); **6.♔d4 ♚c6**

(6...g5?, 7.♔e4!); **7.♔e4 ♚b5, 8.♔d5 g5!, 9.fxg5 fxg5, 10.♔e5 ♚a4, 11.♔f5 ♚xa3, 12.♔g6 ♚b4, 13.♔xh6 g4!**, tablas (el rey negro se va a "f8").

Generalmente, la superioridad decisiva suele consistir en la presencia de un peón pasado en una de las partes, mientras que el contrincante no tiene posibilidad alguna de conseguirlo (298-299).

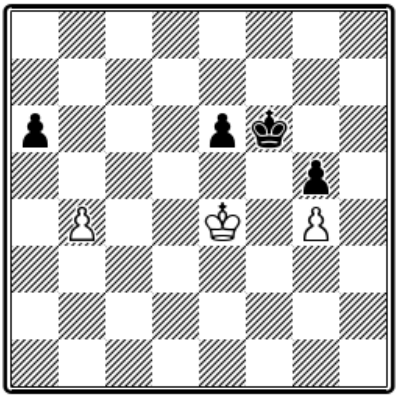
298



En una de las notas a la partida Marshall-Reti, Nueva York, 1924, el análisis de Alekhine lleva el juego al 298. **1.g5!** (las fuerzas enemigas quedan así frenadas por fuerzas inferiores); **1...♚c6, 2.♔e5 ♚d7, 3.♔d5!** (es claro que no se puede 3.♔f6? ♔xd6, 4.♔xf7 ♔e5 y ganan); **3...♚d8, 4.♔c6** y ganan.

298a. L Moraviets, 1938.
♔b2, ♙c3, ♙h4, ♔d7, ♟c4, ♟c6, ♟c7
Posición ventajosa para las blancas. 1.♔b2! ♔e6, 2.♔a3 ♔f5, 3.♔b4 ♔g4, 4.♔c5!! ♔xh4, 5.♔xc6 ♔g5, 6.♔xc7 ♔f4 (6...♔f6, 7.♔d6), 7.♔d6 ♔e3, 8.♔c5 ♔d3, 9.♔b4 y ganan.

299

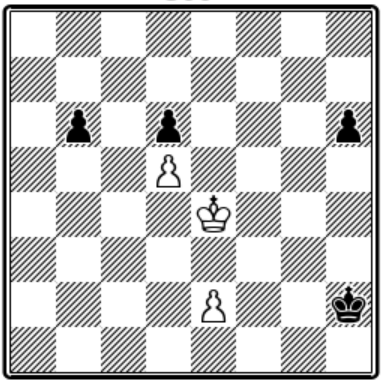


Las pequeñas dificultades por que atraviesan las negras en el **299** son debidas a la imposibilidad de jugar inmediatamente ♟e5. En la partida que se da a continuación se tiene en cuenta el zugzwang ♔e4-♔e7.
1...♚f7! (**1....♚e7?, 2.♔e5 ♚f7, 3.♔d6 ♚f6, 4.♔c5, tablas**); **2.♔d4 ♚e8!, 3.♔c5** (o bien: 3.♔e4 ♔d7, 4.♔e5 ♔e7, 5.♔d4 ♔d6, 6.♔e4 ♔c6, 7.♔e5 ♔b5 y ganan); **3...♚d7, 4.♔b6 e5, 5.♔c5 ♚e6** y ganan. En los ejemplos que a continuación siguen, una de las partes alcanza a conseguir un peón pasado, que, además, resulta ser más fuerte que el de su contrincante (véase también el 297).

En el **300**, las blancas, al romper la defensa enemiga, deben preocuparse de dejar fuera de juego al rey negro, así como de los medios de lucha contra la «casilla

errante». 1.♔f3! b5, 2.e4 b4, 3.♔e2! b3, 4.♔d1! ♚g3, 5.e5 dxe5, 6.d6 e4, 7.d7 e3 (Si en su cuarto movimiento el rey blanco hubiese pasado a "d2", este movimiento del peón que acabamos de anotar hubiese ido acompañado de jaque y se tendrían tablas); 8.d8=♕ y ganan.

300



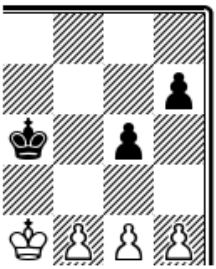
300a. V. Smetana, 1942.
♔e4, ♙f2, ♙f3, ♙g5, ♚e5, ♟g6, ♟h5
Posición ventajosa de las blancas. 1.f4 h4, 2.f5+! gxf5+, 3.♔f3! ♚f7, 4.♔g2 ♚g6, 5.f4 y las blancas ganan.

2. FINALES SIN PEONES PASADOS

Hemos dividido los finales sin peones pasados en tres grupos. En el primer grupo, todos los peones se hallan situados en un mismo flanco y enfrentados unos a otros. Primeramente se examina la lucha de los peones ligados de uno y otro bando, después de los ligados contra los aislados (contando entre éstos a los doblados) y, finalmente, de los aislados contra los aislados.
En el segundo grupo, los peones se encuentran separados unos de otros y en distintos flancos. Las demás disposiciones de los peones en el tablero (mezclados, sueltos) han sido recopiladas en el tercer grupo.
Dentro de cada grupo la sistematización se ha llevado a cabo según un orden temático, lo que en la mayoría de los casos se halla directamente ligado a la estructura de los peones que se considera. En estas condiciones se dan en primer lugar los finales de tres peones contra dos y después contra tres, pero, como es natural, únicamente en aquellos casos en que a consecuencia de esto la distribución temática general del material no sufre alteración alguna.
Examinemos el primer grupo de finales, o sea, el de los peones enfrentados en un mismo flanco.

301

302



Tocándoles jugar a las blancas, el único camino que lleva a la victoria en el **301** es: **1.g6**. Tanto 1.h6? gxh6, 2.gxh6 (155) como 1.f6+? gxf6+, 2.gxf6+ ♚f7, 3.♔f5 ♚e8! (157) conducen a tablas. Después de 1.g6 a las negras no las salva ni **1...hxg6, 2.hxg6** (90), ni 1...h6; bien es verdad que en este último caso no se puede mover inmediatamente 2.f6+? gxf6+, 3.♔f5 ♚f8, 4.♔xf6 ♚g8 y tablas (77), sino que hay que arrinconar previamente al rey negro en "h8"; por ejemplo: 2.♔d5 ♚f8 (2...♚d7, 3.f6; en contestación a

2...♚f6 se puede mover el corriente 3.♔e4 y el aún más simple 3.♔d6 ♚xf5, 4.♔e7); 3.♔d6 ♚e8, 4.♔e6 ♚f8, 5.♔d7 ♚g8, 6.♔e7 ♚h8, 7.f6 gxf6, 8.♔f7.
Si es a las negras a quienes les corresponde jugar:
a) 1...h6, 2.g6, o bien, 2.gxh6 (únicamente que no como indicaba Berger: 2.f6+?, ya que 2...♚f7!);
b) 1...g6, 2.hxg6 hxg6, 3.f6+, o bien, aún más sencillo: 3.fxg6! ♚e8, 4.♔e6! ♚f8, 5.♔f6 (46);
c) 1...♚f7, 2.g6+ ♚g8 (2...hxg6, 3.hxg6+, 90), siendo ahora posible tanto 3.♔e6 ♚h8, 4.♔f7 hxg6 (4...h6, 5.f6) , 5.h6 gxh6, 6.fxg6, como según Salvioli, 3.gxh7+ ♚xh7, 4.♔e6 ♚h6, 5.♔f7 ♚h7, 6.♔f8 ♚h8, 7.h6 (180).

301a I. Maizelis, 1954.
♔e4, ♙f4, ♙g4, ♙h4, ♚e6, ♟g6, ♟h6
Posición favorable a las blancas independientemente de a quien le toque jugar. (No deja de ser en extremo sorprendente el que esta posición no haya sido comentada en ninguna publicación.) El desplazamiento de la posición 301, en una o varias filas más abajo, es, en general, favorable a las blancas, pero, en este caso, aparecen peculiaridades propias de esta posición así, 1.g5? hxg5 conduce a tablas (92, 97), pero, en cambio, 1.h5, o bien, 1.f5+, llevan a la victoria; tocándoles jugar a las negras, a 1...h5 se puede contestar: 2.gxh5; así como 2.g5 o 2.f5+ , y en el caso 1...♚f6, ganan tanto 2.h5 como 2.f5 (pero no 2.g5+?).

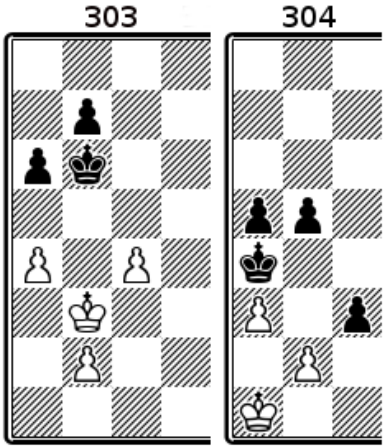
301b.
♔c1, ♙f3, ♙g3, ♙h3, ♚f5, ♟g5, ♟h5
(en 1841, Woker trasladó el rey blanco al escaque c1; en 1766, Kotsio lo situaba en "c3"); el resultado viene determinado por el turno de jugar **1.♔d2 h4, 2.gxh4!** (Berger recomendaba 2.g4+? ♚f4, 3.♔e2; sin embargo, 3...♚g3 da tablas; esta variante sólo es posible para las blancas en una posición situada una fila más alta); **2...gxh4, 3.♔e3** y ganan. Tocándoles jugar a las negras, 1...h4, 2.gxh4 (2.g4+? pierden); 2...gxh4 se alcanzan tablas. Estando situada la posición de las negras una fila más alta, el rey negro no tiene salvación.

301c.Illin-Zhenevski-Abrarnian. Semifinal del XI Campeonato de la U.R.S.S., 1938.
♔e2, ♙g2, ♙h3, ♚b6, ♟f4, ♟g4, ♟h4
Juegan las negras. **1...f3+?** (incomprensible error, puesto que ni siquiera **2.gxf3 g3** da ventaja a las negras); 2.♔f2 gxh3, 3.gxh3, tablas. La victoria se conseguía con 1...g3!; por ejemplo; 2.♔f3 (2.♔f1 no da nada, véase el 300), 2...♚c5, 3.♔xf4 ♚d4, 4.♔g4 ♚e3 y ganan.

302.
♔e4, ♙f4, ♙g4, ♙h4, ♚e6, ♟g6, ♟h7
Se trata de una posición de tablas que no se menciona en ninguna parte (tocándoles jugar a las blancas). Si admitimos que el peón blanco se hallaba en "h2" y el negro en "g7", resulta que el movimiento ♙h4? (lo correcto sería ♙h3) es, en vista de ♟g6!, el error decisivo.
Moviendo las blancas:
a) 1.f5+ gxf5, 2.gxf5+, tablas (157);
b) 1.g5 ♚d6, 2.f5 gxf5+, 3.♔xf5 ♚e7 (128), o bien 2.h5 ♚e6, (92, 3.h6 es inútil), o bien, 2.♔f3 ♚e6, 3.♔g4 ♚e7 (♚f7), tablas;
c) 1.h5 gxh5, 2.g5 h4, 3.f5+ ♚e7, 4.g6 (4.♔f4 h3, tablas; compárese con el 211c); hxg6, 5.fxg6 ♚e6.

d) 1.♔d4 ♚d6, 2.♔c4 ♚c6, 3.♔c3 ♚c7!, con lo que los peones blancos no pueden pasar.
Tocándoles jugar a las negras, después de 1...♚d6, las blancas no consiguen nada ni con 2.h5, ni con 2.g5, lo mismo que con 2.f5 gxf5+, 3.♔xf5 ♚e7 (137); 4.♔g5 ♚f7, 5.♔h6 ♚g8, tablas (el peón de "h" no se halla ni en "h3" ni en "h2").

Después de **1...♚d6** se consigue la victoria de forma bastante complicada: **2.♔d4 ♚e6, 3.♚c5 ♚e7** (o bien, 3...h5, 4.gxh5! gxh5, 5.♔d4 ♚f5, 6.♔e3 ♚g4, 7.♔e4 ♚xh4, 8.♔f3 y ganan); **4.♔d5 ♚f6** (o bien, 4...♚d7, 5.♔e5 ♚e7, igual que en la variante principal); **5.♔d6 ♚f7** (no salva la situación 5...h5, debido a 6.g5+! ♚f5, 7.♔e7, etc); **6.♔e5 ♚e7, 7.g5! ♚f7, 8.♔d6!** (8.h5? ♚e7! no se puede, pues serían tablas); **8...♚f8, 9.♔e6 ♚e8, 10.♔f6 ♚f8, 11.h5! gxh5, 12.♔e5 h4** (o bien, 12...♚e7 (♚f7); 13.f5! y ganan, lo mismo que en el 211c); 1**3.♔e4 ♚e7** (o bien, 13...♚f7, 14.f5!); **14.♔f3! ♚e6, 15.♔g4** y ganan.



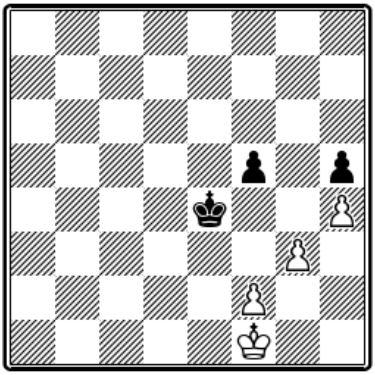
303.

1.♔c3 ♚a5 (1...♚c5, 2.b4+ ♚c6, 3.♔d4 b6, 4.c5 y ganan. 1...a5, 2.♔d4 ♚c6, 3.c5 ♚d7, 4.♔c4 ♚c6, 5.b3 b6, 6.cxb6 ♚xb6, 7.♔d5 y ganan); **2.b3 b6 3.♔d4! ♚b4, 4.a5! ♚xa5** (4...bxa5, 5.c5); **5.♔c3 b5, 6.c5 b4+, 7.♔d4**y ganan.

304.
1.♔a2! b4, 2.axb4 axb4, 3.♔a1! c2 (3...♚b3, 4.♔b1); 4.b3+ ♚b5, 5.♔b2 ♚c5, 6.♔xc2 ♚d4, 7.♔d2, tablas.

Al considerar la posición **305**, algunos (Woker, Berger) han estimado equivocadamente que el turno de jugar no influía en el resultado. Sin embargo, la victoria sólo es posible si son mano las blancas: 1.♔g2 f4, 2.gxf4 ♚xf4, 3.f3 ♚e5!, 4.♔f1! ♚f5, 5.♔e2 ♚f4, 6.♔f2 ♚e5, 7.♔e3 ♚f5, 8.f4 ♚g4, 9.♔e4 ♚xh4, 10.♔f3, etc.

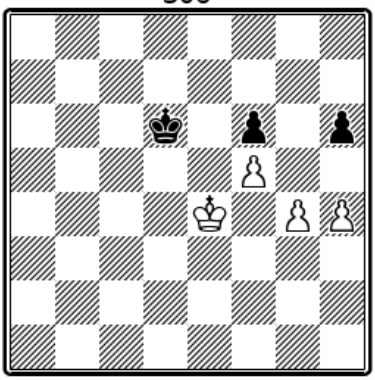
305



En el **305**, saliendo las negras hacen tablas, pero no mediante 1...f4? (a causa de 2.♔g2 fxg3, 3.♔xg3!, o bien, 2...f3+, 3.♔h3 ♚f5, 4.g4+! hxg4+, 5.♔g3), sino moviendo 1...♚f3, 2.♔g1 (tampoco da resultado la continuación 2.♔e1 f4, 3.gxf4 ♚xf4, 4.♔e2 ♚g4); 2...f4, 3.♔h2 fxg3+, 4.fxg3 (93).

Es evidente que en el **306** el romper la línea defensiva contraria no puede dar la victoria. No queda, pues, más remedio que intentar aprovecharse de la debilidad del peón negro "f6", manteniendo en reserva el tiempo ♙h5, pero, en esta típica posición de juego, el camino que conduce al objetivo propuesto sorprende por lo inesperado.

306

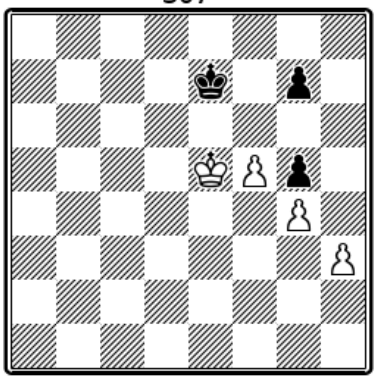


1.♔d4 ♚c6, 2.♔c4 ♚c6, 3.♔b5! ♚d5! (en caso de 3...♚e5, entonces 4.♔c5 ♚f4, 5.♔d5 ♚xg4, 6.♔e6 o bien: 4...h5, 5.gxh5 ♚xf5, 6.♔d5 y ganan); **4.♔b6 ♚d6, 5.♔b7! ♚d7, 6.h5 ♚d6, 7.♔c8 ♚e5, 8.♔d7 ♚f4, 9.♔e6 ♚g5, 10.♔f7** y ganan.

306a. Z. Elinek, 1932.
♔c2, ♙f2, ♙g2, ♙h2, ♚a1, ♟a2, ♟f5, ♟h7
Posición ventajosa para las blancas. Caso típico del factor tiempo al enfrentarse tres peones contra dos, cuando a las blancas sólo les interesa la promoción de dama en h8. 1.♔c1! f4 (1...h5, 2.h4; 1...h6, 2.h3); 2.♔c2! f3, 3.g4 h6, 4.h3 h5, 5.h4 y ganan.

F. Dedrle (1950) evitó que cayese en el olvido la interesante posición **307**. Esta se dió en un torneo de juego simultáneo y, después de unos cuantos intentos infructuosos de ganar la partida, Charousek se conformó con tablas. No obstante, el análisis realizado por I. y Y. Kvichal demuestra la posibilidad de ganar.

307

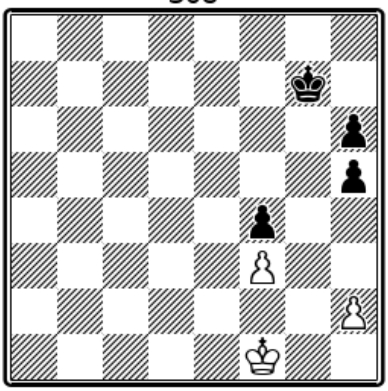


De las tres casillas críticas "f6", "d6", "e6" (igual que en el 5), la «principal es la columna "d"). Si las posibilidades de las blancas consistiesen únicamente en ocupar la oposición en la columna principal, no obtendrían resultado alguno. La victoria sólo es posible combinando esta amenaza con jugada ♙h4, convenientemente preparada.
1.♔e4 ♚e8!, 2.♔f3! En este momento las negras se hallan ante un dilema: en el caso 2...♚e7 pierden la oposición, y si juegan 2...♚f7, ó 2...♚d7, las blancas consiguen realizar ♙h4, por ejemplo:
a) 2...♚e7, 3.♔e3 ♚d7, 4.♔d3 ♚e7, 5.♔c4 ♚d8, 6.♔d4 ♚e8, 7.♔c5 ♚d7, 8.♔d5 ♚e7, 9.♔c6 (acorta la partida en comparación con la continuación 9.♔e5 ♚f7, 76a); 9...♚f6, 10.♔d6 ♚f7, 11.♔d7 ♚f8, 12.♔e6 ♚e8, 13.f6 g6, 14.f7+ ♚f8,

15.♔d6! (véase 241); 15...♚xf7, 16.♔d7 y ganan;
b) 2...♚f7, 3.h4 (amenazando 4.h5; hallándose el rey negro en "e7" o en "d7", esto no se llega a producir debido a 3...gxh4, 4.g5 ♚d6, siguiendo después ♔e4; en cambio, ahora, el rey no dispone de la casilla "e6"); 3...gxh4, 4.g5 ♚e7, 5.♔g4 ♚d6, 6.♔xh4 ♚e5, 7.♔g4 ♚d6, 8.♔f4 y luego g6 (90):
c) 2...♚d7 (el rey negro se ha alejado tanto que a las blancas les queda tiempo para la jugada preparatoria que necesitan; 3.♔g3! ♚e7, 4.h4 gxh4+, 5.♔xh4 ♚f6 (de lo contrario, 6.♔g5); 6.♔h5 y ganan. Buen análisis!

307a. Pillsbury-Mason, Londres, 1899.
♔e6, ♙g4, ♙g5, ♙h4, ♚f8, ♟g6, ♟g7
Les toca a las blancas. 1.h5 ♚g8? (jugando 1...gxh5, 2.gxh5 ♚e8! se conseguían tablas; N.° 118); 2.♔e7 ♚h8, 3.♔f8 ♚h7, 4.♔f7 gxh5, 5.gxh5 ♚h8, 6.♔g6! y ganan.

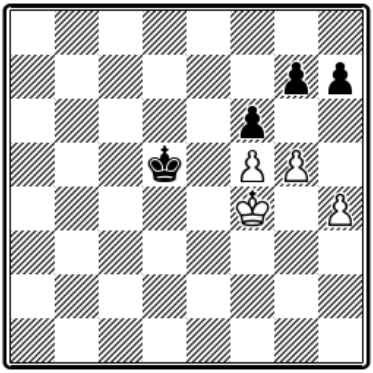
308



En el **308** las negras pierden a causa de la debilidad del peón "f4".
1.♔e2 ♚f6, 2.♔d3 ♚e5 (o bien, 2...♚g5, 3.♔e4 ♚h4, 4.♔xf4 ♚h3, 5.♔e3! ♚xh2, 6.f4 ganando en final de dama; véase el 3 en el «Apéndice»); 3.♔c4 h4! (amenazando después de ♙h3 con crear un refugio de rey ahogado en "h4"); 4.h3! ♚e6, 5.♔d4 ♚f5, 6.♔d5 ♚g5, 7.♔e5 ♚g6 8.♔xf4 ♚f6, 9.♔e4! (9.♔g4? ♚e5); 9...♚e6, 10.f4 ♚f6, 11.f5 ♚f7, 12.♔e5 ♚e7, 13.f6+ ♚e8! (157 y siguiente); 14.♔e4 ♚f8, 15.♔f4 ♚e8, 16.♔e5! (pero no 16.♔g4 ♚f8, 17.♔xh4? ♚f7); 16...♚f7, 17.♔f5 h5, 18.♔g5 ♚f8; 19.♔xh5 ♚f7, 20.♔g5 ♚f8, 21.♔xh4 y ganan.

308a. F. Zakman, 1913.
♔e6, ♙g2, ♙g4, ♙h3, ♚g5, ♟g3, ♟g7
Posición ventajosa para las blancas. **1.♔e5!** (1.♔f7? g6!, 2.♔g7 ♚h4!, tablas); **1...♚h4!, 2.g5 ♚xg5, 3.♔e4 ♚h5!, 4.♔f3!** (4.♔f4 ♚h4, 5.♔f3 g5, tablas); **4...♚h4** (o bien, 4...g6, 5.♔xg3 g5, 6.♔f2! ♚h4, 7.♔f3 ♚h5, 8.♔g3 y ganan); **5.♔f4 g6, 6.♔e3 ♚~ , 7.♔f3 ♚h4, 8.♔f4 g5+, 9.♔f3** y ganan.

309

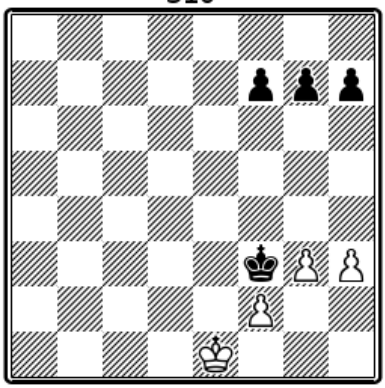


En la posición **309** (Chigorin-Tarrasch, Ostende, 1905) las blancas movieron: 1.gxf6? (seguramente pensando en 1...gxf6, 2.♔g4 ♚e4, 3.♔h5 ♚xf5, 4.♔h6 ♚g4, 5.♔xh7 f5, 6.♔g6, tablas), pero, al

descubrir un error en esta variante, rinden después de dos jugadas. Los comentadores de esta partida afirman que en lugar de 4...♔g4, lo único correcto es 4...♔e6!, 5.♔xh7 f5 ganando en final de dama (el 3 del «Apéndice»); sin embargo, lo más sencillo es precisamente 4...♔g4!, 5.♔xh7 seguido no de 5...f5?, sino de 5...♔h5! y ganan. En lugar de 1.gxh6?, las tablas se conseguían, como indicó Maroczy, jugando: 1.♔g4! ♔e4, 2.g6! h6, 3.♔h5! ♔xf5, rey ahogado.

309a. G. Neustadt.
♔f5, ♙b3, ♙c2, ♙d3, ♔d6, ♟b5, ♟c7, ♟d5
Posición ventajosa para las blancas: **1.b4!** (tapando el agujero en "c5"); **1...c5** (en el caso 1...c6, el rodeo y el «*tiempo*» de reserva son los que deciden: 2.d4 ♔d7, 3.♔f6 ♔d6, 4.♔f7! ♔d7, 5.c3 y ganan); **2.d4!! cxd4** (o bien, 2...cxb4); **3.♔f6** y ganan.

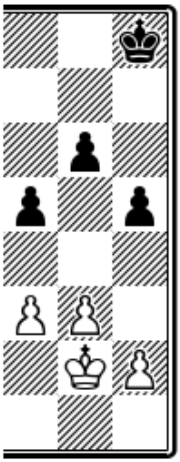
310



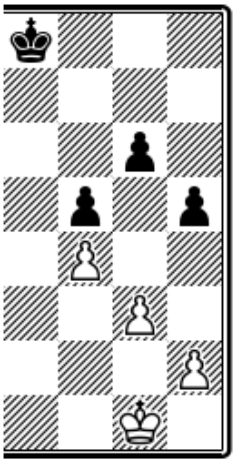
La ventaja de las negras en el **310** (Kotnauer - Thomas. Londres, 1947) es evidente. **1...g5!, 2.♔f1 h5, 3.♔g1 f6** (excesiva pérdida de tiempo. Ya que 3...h4 no resultaba de inmediato, debido a 4.g4, lo lógico hubiese sido 3...f5!, y entonces, o bien 4.h4 gxh4, 5.gxh4 ♔e2!, 6.♔g2 f4, 7.♔g1 f3; o bien, 4.♔f1 h4, 5.gxh4 gxh4, etc.); **4.♔f1 f5, 5.h4 gxh4, 6.gxh4 ♚g4!** (por el método anterior es ya imposible conseguir la victoria); **7.♔g2 ♚xh4, 8.♔f3 ♚g5?** (a pesar de todo, 8...♔h3!, 9.♔f4 ♔g2 daba el triunfo); **9.♔g3 f4+** (ó 9...♔g6, 10.f4); **10.♔h3** y Tablas.

310a. G. Mattison, 1929.
Las blancas tienen ventaja. Es dado suponer que el rey negro tuvo que capturar un peón en "a4". A pesar de esto, consigue regresar a tiempo, causando serios contratiempos al rey blanco. No da la victoria, por ejemplo: **1.♔f3? ♚b5, 2.♔e4 ♚c6**, o bien, **1.♔g4? ♚b5, 2.h4 ♚c5, 3.h5 gxh5+!, 4.♔xh5 ♚d5, 5.♔g6 ♚e4, 6.g3 h5!!, 7.♔xg7** (ó 7.♔xh5 ♔f5, 8.♔h4 g6, 9.♔h3 g5); **7...♚f5, 8.♔h6 ♚g4, 9.f5 h4!, 10.gxh4 ♚xf5.** Lo correcto es: **1.f5! ♚b5, 2.♔f4! ♚c6, 3.♔e5 ♚d7, 4.f6 ♚e8, 5.fxg7** (o bien, 8.♔e6 ♔f8, 6.g3 o h3; y Pospishil, 1956); **5...♚f7, 6.g8=♕+ ♚xg8, 7.♔f6** y ganan (223).

311



312



En el **311** las blancas acercan velozmente el rey a la casilla "g5", conservando de reserva los tres tiempos de sus peones. Triunfar de otro modo es imposible; por ejemplo: 1.f4? ♚g7, 2.♔f3 h4!, 3.gxh4, ♚h6!, contestando las negras con la liquidación de los peones blancos "h4" y "f4" al intento del rey blanco de efectuar el rodeo; o bien, **1.♔f2? ♚g7, 2.♔e3 ♚f6** (ahora no prometen ventaja ni 3.♔f4 g5+, 4.♔e3 ♚e5, ni 3.f4 g5, 4.♔d4 h4!, ó 4.h4 gxh4!, 5.gxh4 ♚e6); **3.♔d4 ♚g5** (tanto 3...♚e6?, 4.f4, con rodeo gracias al tiempo de reserva, lo mismo que 3...g5?; 4.♔d5 serían desastrosas); **4.h4+** (o bien 4.♔e5 h4!); **4...♚f6, 5.f4** (5.♔d5? f4), **5...♚e6, 6.♔c5 ♚e7!**, manteniendo el negro la oposición.

Lo correcto es: **1.♔h3! ♚g7** (no defiende 1...g5, a causa de 2.f4! gxf4, 3.gxf4 ♚g7, y ahora, según Bondarevski, 4.♔h4! ♚g6, 5.h3 ♚h6, 6.♔g3 h4+, o bien, 6...♚g6, 7.♔f3! y ganan; a esto hay que añadir que en el caso 4...♚h6 gana. 5.♔g3 ♚g6 (5...h4+, 6.♔xh4, 168a); 6.♔f3 h4, 7.♔e3!, y si 7...♚h5, entonces 8.h3 contestando a 7...h3 con 8.♔f3!, etc.); **2.♔h4! ♚f6** (a 2...f4 no se puede 3.g4? ♚h6, sino 3.gxf4, trasladando a continuación el rey a e4; véase el 318); **3.f4 ♚f7** (ahora las blancas emplean los dos tiempos de peón que les quedan); **4.♔g5 ♚g7, 5.h3! ♚f7, 6.♔h6 ♚f6, 7.h4** y ganan.

311a. N. Grigóriev.
♔d1, ♙f2, ♙g3, ♙h3, ♚c8, ♟f5, ♟g6, ♟h5
Ventaja blanca. Se resuelve de forma análoga: **1.♔e2 ♚d7, 2.♔f3** (2.♔e3? g5!, 3.h4 f4+, 4.gxf4 gxh4); **2...♚e6** (o bien, 2...g5, 3.h4); **3.♔f4 ♚f6, 4.h4**, continuando lo mismo que más arriba se indicaba.

En el **312**, las blancas sólo disponen de dos (y no tres) tiempos de reserva; por eso, el desplazamiento del rey a "h4" está condenado al fracaso; pero, en cambio, estando bloqueados los peones negros es posible el rodeo y ocupar la oposición en la fila principal (la séptima, ya que las casillas críticas son "g6", "g7" y "g8").
1.♔f2 ♚f7, 2.♔e3 ♚e6 (ó 2...♚f6, 3.♔d4 g5, 4.h4!, 309a); **3.♔d4 ♚d6, 4.h3! ♚e6, 5.♔c5 ♚e7, 6.♔c6!** (a tablas conduce 6.♔d5 ♚d7, 7.♔e5 ♚e7, 8.h4 ♚f7, 9.♔d6 ♚f6 , ó 9.♔d5 ♚e7; este último tiempo se precisa para conquistar la oposición en la fila principal); **6...♚e6, 7.h4! ♚e7, 8.♔c7!, ♚e6** (8...♚e8, 9.♔d6); **9.♔d8**, siendo la disyuntiva ora **9...♚d5, 10.♔e7 ♚e4, 11.♔f6 ♚f3, 12.♔xg6 ♚xg3** (ó 12...♚g4, 13.♔f6); **13.♔g5!,** ora 9...♚f7, 10.♔d7 ♚f8, 11.♔e6 ♚g7, 12.♔e7 ♚g8, 13.♔f6 ♚h7, 14.♔f7 ♚h6, 15.♔g8 y ganan.

312a. N. Grigóriev, 1938.
♔h4, ♙a2, ♙b2, ♙c4, ♚a8, ♟a5, ♟b6, ♟c5
Ventaja blanca. Después de 1.a4!, las blancas, disponiendo de un tiempo de reserva, ocupan fácilmente la oposición en la final principal (séptima).

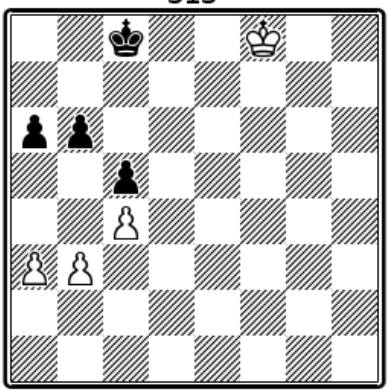
312b.
♔f6, ♙f4, ♙g2, ♙h3, ♚h6, ♟f5, ♟g6, ♟h5
Las blancas llevan ventaja. Las blancas conquistan la oposición gracias a la falta de facilidad de maniobra del rey negro en el extremo del tablero: 1.♔e7 ♚g7, 2.♔e6 ♚h7, 3.♔f7 (3...♚h6, 3.♔g8 g5, 5.♔f7 gxf4, 6.♔f6, ganan). Véase también el 319b.

312c. Match de consulta Sociedad de Ajedrez de Riga» - «Escuela Politécnica, Riga, 1892.

♔f1, ♗f4, ♗g3, ♗h4, ♔b4, ♟f5, ♟g6, ♟h7

Juegan las blancas. (La misma posición de los peones que en el 312 pero la de los reyes favorece a la parte más débil, es decir, en el caso que se considera, a las blancas.) El blanco perdió después de **1.♔e2?** (1.h5? es también insuficiente a causa de 1...gxh5, 2.♔g2 h4!), **1...♚c4, 2.♔e3** (otras jugadas ya no salvaban la situación); **2...♚c3, 3.♔e2 ♚c2, 4.♔e3 ♚d1, 5.♔f3 h5!** Sin embargo, conforme indicó K. Betinsh, las blancas alcanzaban tablas moviendo: 1.♔g2!, ejemplo, 1...♚c4, 2.h5! gxh5, 3.♔h3 ♚d4, 4.♔h4 ♚e4, 5.♔xh5 ♚f3, 6.♔g5 (o bien, 6.♔h4 ♚e4, 7.♔g5 ♚f3); 6...♚xg3, 7.♔xf5. Hay que añadir que después de 1.♔g2! es inútil ♟h5 debido a 2.♔f2!, quedando el blanco con la oposición.

313



El **313** es instructivo. A pesar de la disposición simétrica de los peones, no se consigue nada ocupando la oposición mediante 1.♔e8, ya que las negras no están obligadas a continuar 1...a5?, 2.a4; después de 1...♚c7, 2.♔e7 encuentran su salvación táctica en la jugada 2...b5!, que da la posibilidad de rey ahogado, lo mismo que en el 309; por ejemplo: 3.♔e6 b4, 4.a4 ♚b6, etc., en caso de 4.axb4 cxb4, 5.♔d5, se alcanzan tablas moviendo 5...a5!, 6.♔c5 a4. No se evita la jugada ♟b5 mediante 2.a4, ya que las negras de cualquier modo mueven 2...b5 3.a5 bxc4, 4.bxc4 ♚d6, etc; 3.♔e7 ♚b6, 4.♔d6 b4, lo mismo que se indicaba más arriba). Por eso inmediatamente:

1.a4! ♚d7

Ahora 1...b5 sólo debilitaría sin remedio al peón "f5" (2.a5 ♚d7, 3.♔f7).
La respuesta de las blancas 2.a5 es forzada (2.♔f7? a5!), pero al mismo tiempo es la base de la solución.

2.a5! ♚d6!

A 2...b5 ó 2...bxa5 sigue 3.♔f7; en caso de 2...♚e6 (♚d8) se contesta: 3.axb6 y 4.b7, lo mismo que en la variante principal.
Ahora para las blancas es prematuro 3.axb6 ♚c6, 4.♔e7 ♚xb6, 5.♔d6, a causa de 5...♚a5 (de nuevo rey ahogado).

3.♔f7 ♚d7

O bien; 3...♚e5, 4.axb6. Estéril resulta también 3...bxa5 debido a 4.♔f6 ♚c6 (o bien, 4...a4, 5.bxa4 a5, 6.♔f5); 5.♔e6 ♚b6, 6.♔d6 a4, 7.bxa4 ♚a5, 8.♔xc5, alcanzando antes dama.

4.♔f6 ♚d6 5.♔f5 ♚c7

Relativamente mejor: Si 5...♚e7, entonces 6.axb6! ♚d6, 7.b7! ♚c7, 8.♔e6 ♚xb7, 9.♔d7, igual que en la variante principal; en caso de 5...♚d7, la

contestación sería: 6.♔e5 ♚c7, 7.♔e6 b5 (o bien, 7...♚c7, 8.♔d5 ♚b7, 9.♔d6); 8.♔e5 ♚c7, 9.♔d5 bxc4, 10.bxc4 y 11.♔xc5 (155).

5.♔e6!

Una pérdida de tiempo es 6.♔e5 a causa de 6...♚d7.

6...♚c6 7.♔e7 ♚c7 8.♔e8! ♚c8

Si 8...♚c6 (8...♚d6, 9.axb6!); entonces 9.♔d8! bxa5, 10.♔e7! ♚c7, 11.♔e6 ♚c6, 12.♔e5 ♚c7, 13.♔d5 ♚b6, 14.♔d6 ♚b7, 15.♔xc5 ♚c7, 16.♔d5 ♚d7, 17.c5 ♚c7, 18.c6 y ganan (158a).

9.axb6! ♚b7 10.♔d7 ♚xb6

O bien, 10...a5, 11.♔d6 ♚xb6, 12.♔d5.

11.♔c8!

!Zugzwang decisivo! (Si juegan las blancas no ganan; por ejemplo, 12.♔b8 a5!, o bien 12.♔d7 ♚a5.)

11...♚c6

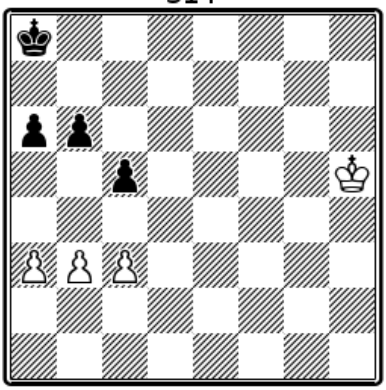
Si 11...♚a5, entonces 12.♔b7 ♚b4, 13.♔xa6 y ganan.

12.♔b8!

y las blancas ganan (12...♚b6, 13.♔a8 a5 14.♔b8 a4, 15.bxa4 ♚a5, 16.♔b7 (♔c7), ♚xa4, 17.♔c6 ♚b4, 18.♔d5).

En el **314**, los peones "a3" y "c3" podrían estar situados en "a2" y "c2". En interés del blanco está el bloquear los peones enemigos, ya que el rey blanco puede conquistar fácilmente la oposición en la séptima fila (al rey negro le molesta su propio peón "b6"). Es necesario, asimismo, evitar la jugada ♟c4, que da tablas.

314



1.c4! ♚b7

Las negras amenazan con un refugió de rey ahogado en "a5" mediante ♟b6-♟b5-♟b4. Además (como réplica a 2.♔g5, por ejemplo), pueden también jugar 2...a5, amenazando ♟a4, y en caso de 3.a4 entonces 3...♚c7!, manteniendo el negro la oposición (312c).

2.a4! ♚c6

Los peones negros están paralizados: en caso de 2...b5, 3.a5, perece el peón "c4", y si 2...a5, las blancas mueven 3.♔h6!, conquistando la oposición, ya que el negro no puede jugar ♚b6.

3.♔g5!

Es claro que no 3.♔g6? a5, tablas. (A 2...♚c7 hubiese seguido 3.♔g6!)

3...♚c7

O bien, 3...♚d6, 4.♔f5!; ó 3...♚d7, 4.♔f6! ♚d6, 5.a5! (lo mismo que en el 313), pero no 4.a5? a causa de 4...♚e6!, 5.♔f4 bxa5, 6.♔e4 a4, 7.bxa4 e5, tablas.

4.♔f6!

Pero no 4.♔f5? a5! y tablas, ya que el blanco no ha conseguido aún la oposición en la séptima fila.

4...♚d7

Amenazando con responder a 5.♔e5 (♔f5, ♔f7) con 5...a5 y tablas.

5.a5!

y las blancas, igual que en el 313, alcanzan una posición victoriosa después del cuarto movimiento blanco. Ambos ejemplos (313 y 314), ilustran el debilitamiento de los peones negros, que tiene lugar para la colocación del peón en "a6" en lugar de "a7".

314a. Del torneo celebrado en Alemania Oriental en 1949.
♔d4, ♙f4, ♙g2, ♙h3, ♚d6, ♟f5, ♟g6, ♟h7
Después de 1.h4, las negras se defendieron mal: 1...♚e6, 2.♔c5 h6, 3.g3 h5, 4.♔c6 y ganan. El comentador de la partida consideró que el error decisivo fue 1...♚e6 y recomendaba 1...h6 (2.g3 h5; ó 2.h5 gxh5, 3.g3 h4, 4.gxh4 h5); indudablemente, esto daba tablas, lo mismo que, dicho sea de paso, 1...h5, por ejemplo: 2.g3 ♚e6, 3.♔c5 ♚e7, o bien ♚d7. No obstante, 1...♚e6 no pierde la partida! El error decisivo estuvo en 2...h6; en contestación a este movimiento lo más sencillo hubiese sido 3.h5; pero aún después de 3.g3 el negro no puede defenderse (a cualquier jugada del rey sigue 4.h5). En lugar de 2...h6?, tablas daban la jugada 2...♚e7 (♚d7); estando situados diagonalmente, los peones negros son invulnerables, y a ♙g3 se puede contestar (manteniéndose en la oposición) ♟h5. También 2...h5 lleva a tablas (véase el 314b).

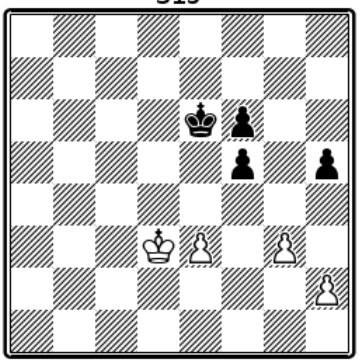
314b. I. Maizelis, 1955.
♔c5, ♙f4, ♙g2, ♙h4, ♚e6, ♟f5, ♟g6, ♟h5
La partida conduce a la victoria sólo si les toca jugar a las negras (curiosa posición de zugzwang reciproco). Después de 1...♚e7, 2.♔c6, o bien, 1...♚d7, 2.♔d5, etc., lo que decide es el tiempo de reserva ♙g3. La partida es tablas si les toca salir a las blancas; por ejemplo: 1.♔c6 ♚e7, 2.♔c7 ♚e6, 3.♔d8 ♚d5, 4.♔e7 (el rodeo es inútil, puesto que el peón "f4" no está defendido); 4...♚e4, 5.♔f6! (5.g3? pierde); 5...♚xf4, 6.♔xg6 ♚g4, 7.g3 ♚xg3, 8.♔xf5 ♚xh4, 9.♔f4, tablas.

Los peones doblados representan un serio debilitamiento de la posición; sin embargo, para obtener la victoria suelen ser necesarias otras circunstancias favorables.

En el **315**, las blancas se esfuerzan en trasladar el rey a la casilla "f4"; por su parte, el recurso defensivo de las negras consiste en el movimiento ♟h4, que quita todo valor a los peones blancos. La posición decisiva de zugzwang es ♔e2-♚e5. **1...♚e5, 2.♔e2** (en caso de 2.♔d2, Capablanca hubiese continuado 2...h4!, 3.gxh4 f4!, 4.h5 fxe3+! y tablas); **2...♚e4!, 3.h3** (o bien, 3.♔f2 h4!, siguiendo lo mismo que anteriormente); **3...♚d5!, 4.♔f3 ♚e5** (después de esto el blanco se ve precisado a emplear su último tiempo); **5.h4**

♚d5, 6.♔f4 ♚e6 7.e4 fxe4, 8.♔xe4 f5+, tablas.

315



N. Crigóricv (1935), indicó que **1...♚e5?** hubiese hecho perder, debido a **2.♔d2! ♚e5** (2...h4, 3.gxh4 f4, 4.exf4 ♚e4, 5.h5; 2...♚e4, 3.♔e2! h4, 4.gxh4 f4, 5.h5! ♚f5, 6.exf4, o bien 3...♚d5, 4.♔f3 ♚e5, 5..h3! ♚d5, 6.♔f4 ♚e6, 7.h4 y ganan); 3.♔e1! ♚d5, 4.♔f2! ♚e4, 5.♔e2, ganando las blancas.

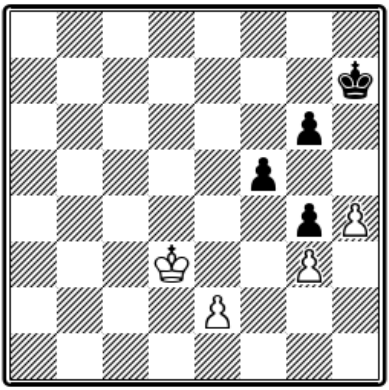
Grigóriev hizo ver que, además de 1...♚e5, hubiese sido posible 1...♚f7, por ejemplo: 2.♔e2 ♚g6, 3.♔f3 (3.♔f2 ♚h6); 3...♚g5, 4.h3 h4!, 5.gxh4+ ♚xh4, 6.♔f4 (o bien 6.♔g2 f4, 7.exf4 f5, empate); 6...♚xh3, 7.♔xf5 ♚g3, tablas.

315a. N. Grigóriev, 1935.
♔d4, ♙e3, ♙g3, ♙h2, ♚e8, ♟f5, ♟f6, ♟h5
Tablas. **1.♔d5 ♚d7, 2.h3 ♚e7, 3.♔c6 ♚e6, 4.h4 f4!!** (pierde 4...♚e5?, 5.♔d7 ♚e4, 6.♔e6 ♚xe3, 7.♔xf5!, ó 6...♚f3, 7.♔xf6 ♚xg3, 8.♔xf5 ♚xh4, 9.♔f4 ♚h3, 10.e4, etc.)) **5.gxh4 ♚f5, 6.♔d5 ♚g4, 7.♔e6 ♚xh4,** tablas. De otro modo: 1.♔c5 ♚e7 (♚d7), 2.♔c6 ♚e6, 3.h3 (3.h4 ha sido ya examinada, si 3.♔c7, entonces 3...♚e5, 4.♔d7 ♚e4, 5.♔e6 ♚xe3, 6.♔xf5 ♚f3, 7.♔xf6 h4!, tablas); 3...♚e5, 4.♔d7 h4, 5.gxh4 f4, tablas. Hay que añadir a lo expuesto que a tablas lleva también 1.e4 fxe4, 2.♔xe4 h4, 3.g4 h3, 4.♔f4 ♚f7, 5.♔g3 ♚g6, 6.♔xh3 f5.

315b,. F. Dedrle, 1942.
♔c4, ♙e3, ♙g3, ♙h2, ♚e6, ♟f5, ♟f6, ♟h5
Vencedor (?!). No ha sido posible hallar una solución publicada, pero basándonos en el análisis de Grigóriev, podemos suponer que el estudio de Dedrle no la tiene.

315c. Lasker, E., 1911.
♔f4, ♙a4, ♙b3, ♙c2, ♚e6, ♟a5, ♟c6, ♟c7
Juegan las blancas. El objetivo que se perseguía con esta posición de estudio era ilustrar la debilidad de los peones aislados; 1.♔e4 ♚d6, 2.♔d4 c5+, 3.♔c4 ♚c6, 4.c3 ♚b6, 5.♔d5 c6+ , 6.♔c4 y ganan. A. Fainstein (Tallin) ha indicado que después de 1.♔e4, se consiguen tablas moviendo 1...c5!, por ejemplo: 2.♔d3 ♚d5, 3.♔c3 c6, 4.♔d3 c4+, 5.bxc4+ ♚e5! y ♟c5. El ejemplo es correcto en la posición ♔e4-♚d6.

316



En el ejemplo **316**, las blancas tienen que tener en cuenta la amenaza ♟f4; por

ejemplo: 1.♔d4? f4! 2.gxf4 ♚h6, 3.e4 ♚h5, 4.e5 g3!, 5.♔e3 ♚xh4, 6.e6 ♚h3, 7.e7 g2, tablas. Sin embargo, no es suficiente 1.♔e3?, a causa de 1...♚h6!, 2.♔f4 ♚h5, 3.e3 ♚h6, 4.♔e5 g5!, 5.hxg5+ ♚xg5, tablas.

1.e3 ♚h6

Es la mejor defensa. Si 1...♚g7, entonces 2.♔d4 (♔c4), ♚f6, 3.♔d5 ♚e7 (o bien, 3...♚f7, 4.♔e5 ♚e7, 5.e4 fxe4, 6.♔xe4 ♚f6, 7.♔f4 ♚g7, 8.♔xg4 ♚h6, 9.♔f3 ♚h5 —9...g5; « 10.♔g4—, 10.♔f4 ♚h6, 11.♔g4 y ganan); 4.♔e5 ♚f7, 5.e4 g5! (la última chance); 6.hxg5! fxe4, 7.♔xe4 ♚g6, 8.♔f4 ♚h5, 9.g6 ♚h6, 10.♔f5 ♚g7, 11.♔g5 y ganan.

2.♔d4 ♚h5 3.♔d5! ♚h6!

A 3.♔e5? hubiese seguido 3...g5, 4.hxg5 ♚xg5, y tablas después de 3.♔d5!; pierde 3...g5?, a causa de 4.hxg5 ♚xg5, 5.♔e5 ♚g6, 6.♔e6 ♚g5, 7.♔f7 y 8.♔f6.

4.♔e6 ♚h5! 5.♔e7!!

En el caso de 5.♔f6 (♚f7)?, las negras se salvan mediante 5...f4!!, 6.exf4 g5, 7.fxg5, o bien hxg5, rey ahogado.

5...♚h6

Ahora, 6.♔f7 sería una pérdida de tiempo a causa de 6...♚h7 y las blancas necesitan conquistar la oposición (312b).

6.♔f8! ♚h5!

Al objeto de a 7.♔g7? contestar con 7...f4!

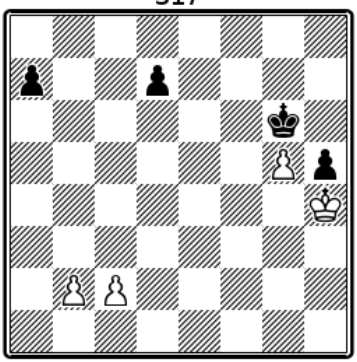
7.♔g8! ♚h6 8.♔h8! ♚h5 9.♔h7 y las blancas ganan de idéntica forma que en el caso **9...f4, 10.exf4 g5, 11.f5! gxh4, 12.f6 hxg3, (h3); 13.f7 g2!, 14.f8=♛ g1=♛, 15.♛h6++**; lo mismo sucede después de 9...g5, 10.hxg5 f4, 11.gxf4 g3, 12.g6 g2, 13.g7 g1=♛, 14.g8=♕. huyendo de los jaques de la dama negra (14...♛b1+, 15.♔h8 ♛a1+, 16.♕g7 ♛a8+, 17.♔h7 ♛e4+, 18.♔g8! ♛a8+, 19.♕f8 ♛g2+!, 20.♔h8! ♛b2+, 21.♕g7 ♛b8+, 22.♔h7 ♛b1+, 23.♔g8 ♛b8+, 24.♕f8, etc.).

Pasemos a examinar el *segundo grupo de finales* con distribución separada de los peones en distintos flancos.

Cuando no hay más remedio que jugar sólo con los peones, hay que estimar previamente a quién se le acabarán antes los movimientos (tiempos).

El **317**, junto con las posiciones que se señalan en 317a, b y c, comprende todas las disposiciones imaginables de dos peones contra otros dos contrarios, cuando unos y otros se encuentran todavía en sus

317



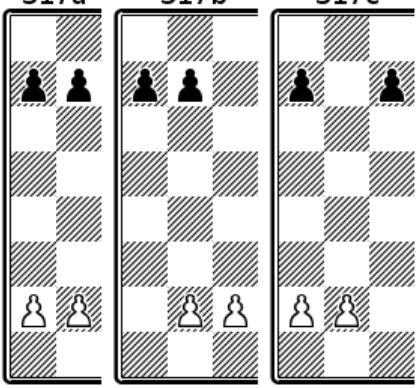
casillas iniciales.

En el **317**, el tener que jugar implica desventaja. A 1.c4 hay que contestar 1...a5!,

a fin de impedir la continuación 2.b4 (lo que asegura al blanco la posibilidad de pasar), y después 2.c5 a4, o bien, 2.b3 d6. A 1.c3 lo correcto es 1...a6!, 2.b3 d6. Si a 1.c3, se contesta 1...d5, entonces, después de 2.b3 a5, uno de los peones blancos puede de nuevo llegar a dama, aunque más tarde que el contrario (esto hay que entenderlo en sentido teórico, por cuanto las posiciones en el flanco del rey pueden ser extraordinariamente variadas; en el caso que se considera, el blanco es mate en ""g4). extraordinariamente variadas; en el caso que se considera, el blanco es mate en "g4").
En el 317, tocándoles mover a las negras, a 1...a6 (1...a5, 2.c4), sigue 2.c3 d6, 3.b3 d5, 4.b4 y ganan.

En el flanco de rey se supone, para simplificar, la misma situación que en el 317 (en la práctica, el rey suele encontrarse casi siempre en posición de zugzwang con gran cantidad de peones).

317a 317b 317c

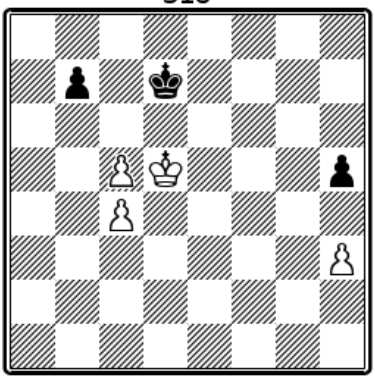


En el **317a** y en el **317b**, no hay más que imitar las jugadas del contrario; por ejemplo (en el 317b); 1.b3 b6, o bien, 1.b4 b5, ó 1.c4 a5! ó 1.c3 a6!

En el número **317c**, ganan los peones ligados, independientemente de a quien le toque jugar, teniendo en cuenta que en primer lugar debe jugarse el peón "b": si mueven las blancas, 1.b4!, comenzando las negras, 1...c5, 2.b3!, etc. Si la distancia que separa los peones es inferior a cuatro filas, o algunos peones se hallan adelantados, son posibles otros resultados y excepciones de diverso género, con la particularidad de que a veces tiene no poca importancia el que un peón (o varios peones) pueda saltar dos casillas al salir.

El **318** nos muestra una combinación típica. **1.c6+! bxc6+, 2.♔e5!** (no 2.♔c5? h4!); **2...h4** (esto es mejor que lo que recomiendan los autores, 2...♚e7, ya que sigue no 3.c5 h4, sino la jugada, aún más decisiva 3.h4, que da una fácil victoria); **3.c5 ♚e7, 4.♔f5 ♚f7, 5.♔g5 ♚e6, 6.♔xh4 ♚d5, 7.♔g5 ♚xc5, 8.h4 ♚d6!** (obligando a las blancas a perder tiempo bajo la amenaza de ♚-e7-f8); **9.♔f6! c5, 10.h5 c4, 11.h6 c3, 12.h7 c2, 13.h8=♛ c1=♛, 14.♛d8** y ganan.

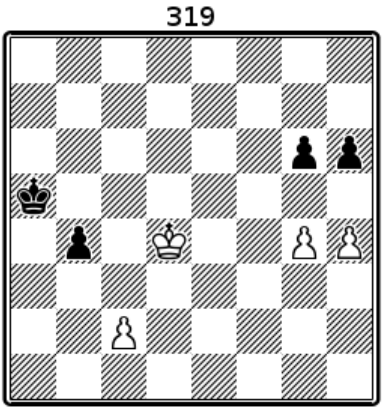
318



318a. B. Horwitz, 1879.
♔f4, ♙c3, ♙e2, ♙e4, ♚f6, ♟c4, ♟c5, ♟d6
Ventaja blanca. 1.e5+ dxe5+, 2.♔g4! ♚g6(♚e6); 3.e4 ♚f6, 4.♔h5 y ganan.

318b. Del torneo juvenil celebrado en Hastings, 1949.
♔d3, ♙f3, ♙g4, ♚d5, ♟e5, ♟e6, ♟g5
Juegan las negras. Los adversarios acordaron tablas. G. Thomas indicó la forma de ganar: 1...e4+!, 2.fxe4+ ♚c5! (2...♚e5?, 3.♔e3, tablas); 3.♔c3 e5 y ganan. Hay que agregar que la posición inicial da la victoria a las negras independientemente del turno de jugar; por ejemplo: 1.♔e3 e4, 2.fxe4+ (o bien, 2.f4 gxf4+, 3.♔xf4 ♚d4 y ganan); 2...♚c4, o bien, ♚e5 y ganan. La posición que damos a continuación tiene un cierto parecido lejano con la anterior y, a su modo, es instructiva.

318c. Lovtski-Rubinstein, Varsovia, 1916.
♔f2, ♙a4, ♙g2, ♙h3, ♚e4, ♟a5, ♟f4, ♟h4
Juegan las negras. **1...f3!** (ingenioso intento de ganar; en el caso 1...♚d4?, 2.♔f3 ♚c4, 3.♔xf4 ♚b4, 4.g4! hxg3, 5.♔xg3 y el peón blanco llega antes a la promoción); **2.gxf3+ ♚f4!** (no 2...♚d4, a causa de 3.f4 ♚e4, 4.f5 ♚xf5, 5.♔f3 y a las negras las salva únicamente el que el peón "h" se halla fuera de la zona de ventaja; 152); **3.♔e2!** (jugada única; en caso de 3.♔g2? ♚e3, el negro gana el peón "f", después de lo cual su rey se dirige hacia el peón "a", sin preocuparse de tornar el peón "h", lo que salvaría a las blancas); **3...♚g3, 4.♔e3! ♚xh3 5.♔f2! ♚h2, 6.f4 h3, 7.f5 ♚h1, 8.f6 h2,** tablas (ahora a las blancas les ha faltado un tiempo para obtener la victoria en final de dama).



319. 1.g5 hxg5 (tampoco salva la situación 1...h5); 2.hxg5 ♚b5, 3.♔d5 ♚b6, 4.♔c4 ♚a5, 5.♔c5 ♚a4, 6.♔b6 ♚a3, 7.♔b5 ♚b2, 8.♔xb4 ♚xc2, 9.♔c4 y ganan.
Si en este sencillo final se modifica la situación de los reyes, se descubren modalidades interesantes.

319a. N. Grigóriev, 1932.
♔a4, ♙a2, ♙g3, ♙h3, ♚c4, ♟b4, ♟g5, ♟h5
Tablas. Si los peones del flanco de rey estuviesen bloqueados, las blancas ganarían a condición de que les tocase jugar a las negras, pero precisamente esto es imposible de conseguir. **1.g4! h4!** (no 1...hxg4?, 2.hxg4 ♚c5 (2...♚c3, 3.♔b5); 3.♔a5 ♚c4, 4.♔b6 y ganan); **2.♔a5 ♚c5!** y tablas **(pero no 2...b3?, 3.axb3+ ♚xb3, 4.♔b5 ♚c3, 5.♔c5 ♚d3, 6.♔d5 ♚e3, 7.♔e5 ♚f3, 8.♔f5 ♚g3, 9.♔xg5 ♚xh3, 10.♔f4!, ganando las blancas en final de dama; véase el 3 en el «Apéndice»)**.
No deja de ser interesante el que otras jugadas, salvo 1.g4!, hagan perder al blanco; por ejemplo: 1.h4? g4! 2.♔a5 b3, o bien, 1.♔a5? g4!, 2.hxg4 hxg4, 3.♔a4

♚c3, y 4...b3. Si en la posición inicial el rey se hallase en "a5", sería también tablas: 1.g4!, hxg4! (sólo así); 2.hxg4 ♚c5. (La solución del autor no fue publicada y la posición 319a no fue estudiada a fondo.

319b. De una partida real, 1936.
♔a4, ♙b4, ♙g2, ♙g4, ♚c4, ♟a6, ♟g5, ♟h6
Juegan las negras. 1...♚d4!, 2.♔a5 (o bien, 2.♔b3 ♚d3); 2...♚c3, 3.♔a4 ♚b2, 4.g3 ♚c3, 5.♔a3 ♚d4!, 6.♔a4 ♚c4, 7.♔a3 ♚c3, 8.♔a4 ♚b2 y ganan. (La idea es idéntica a la del 312b.)

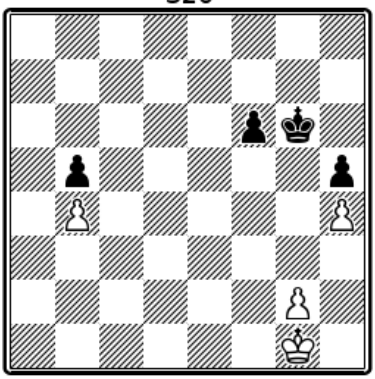
En otro sentido, pero también práctico, son muy interesantes los ejemplos siguientes:

319c. M. Levit, 1915.
♔c3, ♙a2, ♙b2, ♙g5, ♚a5, ♟a4, ♟b6, ♟g6
Ventaja blanca. 1.♔c4 b5+, 2.♔c5 ♚a6, 3.b4! axb3, 4.axb3 ♚a5, 5.♔c6! ♚b4, 6.♔b6 y ganan.

319d. V. Ber, 1934.
♔b2, ♙c3, ♙g6, ♙h5, ♚c4, ♟c5, ♟g7, ♟h6
Ventaja blanca. **1.♔c2 ♚d5** (o bien, 1...♚b5, 2.♔d3!); **2.♔b3! ♚c6** (2...♚d6, 3.♔a4! ♚c6, 4.♔a5); **3.♔c4 ♚d6, 4.♔b5 ♚d5, 5.♔b6! ♚c4, 6.♔c6** (no deja de ser divertida la conquista consecutiva de la oposición en "c2", "c4", "c6"); **6...♚xc3, 7.♔xc5** y ganan. Tocándoles jugar a las negras se alcanzan tablas mediante 1...♚b5! (únicamente); 2.♔b3 c4+, etc.

319e. I. Glazer. 1939.
♔a4, ♙d5, ♙g2, ♙g3, ♚e8, ♟d7, ♟g4
Ventaja del blanco. **1.♔b5 ♚e7** (o bien, 1...♚d8, 2.d6, y ora 2...♚c8, 3.♔a6, ora 2...♚e8, 3.♔b6 ♚f7, 4.♔b7, etc.); **2.♔c5 ♚d8, 3.♔d6 ♚e8, 4.♔c7 ♚e7, 5.♔c8 ♚d6, 6.♔d8 ♚xd5, 7.♔xd7 ♚e5, 8.♔e7 ♚f5, 9.♔f7 ♚g5, 10.♔e6** y ganan.

320



320. 1.♔f2 ♚f5! (en caso de 1...f5, las blancas se apoderan del escaque "f4" con el rey, reservándose el tiempo g3); 2.♔f3 ♚e5!, 3.g4 hxg4+, 4.♔xg4 ♚e4, 5.h5 f5+, 6.♔h3! f4, 7.h6 f3, 8.h7 f2, 9.♔g2 y ganan.

Botvinnik compuso este estudio basándose en un difícil final, del que fue protagonista en un torneo simultáneo, y teniendo en cuenta los errores que él descubrió en el análisis de Fine (1941).

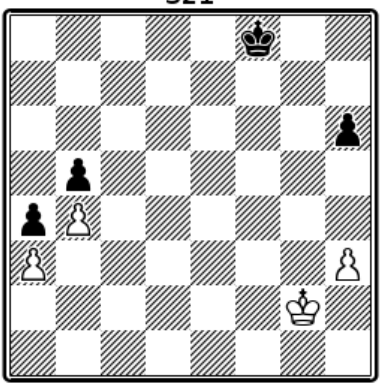
320a Knoch-Van Scheltinga, Amsterdam, 1936.
♔g3, ♙a2, ♙b3, ♙h4, ♚g6, ♟b4, ♟f6
Juegan las negras. 1...♚f5, 2.♔f3 ♚e5, 3.♔g4 (no 3.h5 ♚f5); 3...♚e4, 4.h5 f5+, 5.♔g3 (mala jugada; lo correcto es, como señaló Botvinnik: 5.♔h3!); 5...♚e3, 6.h6 f4+, tablas (evidentemente, Fine no tuvo en cuenta la continuación 7.♔g4 f3, 8.h7 f2, 9.h8=♕ f1=♛, 10.♕e5+ ♚d2!, 11.♕d4+ ♚c2, 12.♕xb4).
Botvinnik acompañaba su estudio de una nota irónica: «Seguramente, se demostra-

rá que el estudio no es original; ¡es tan difícil a estas alturas inventar algo nuevo en el ajedrez!. A esta observación respondió O. Nedelkovich en el año 1951, al hallar el siguiente ejemplo de Euwe (1940):

320b. ♔e3, ♙a2, b2, c2, h2, ♚e5, ♟a7, b7, c7, f7
Las blancas tienen ventaja. 1.a4 a5, 2.c4 c5, 3.b3 b6, 4.h4 ♚f5, 5.♔f3 ♚e5, 6.♔g4 ♚e4, 7.h5 f5+, 8.♔h3!, etc.
«Creo que esta combinación no es nueva», señala Nedelkóvich. Esta suposición es cierta; véase, por ejemplo, el estudio de Grigóriev 68, el cuarto movimiento de las blancas (1928), así como el 333d, 1926).

La interesante y difícil posición del **321** ha sido hasta la fecha poco conocida, ya que su solución no ha sido nunca publicada. Para hacerla más asequible examinaremos en primer lugar el final, bastante más sencillo, que damos a continuación:

321



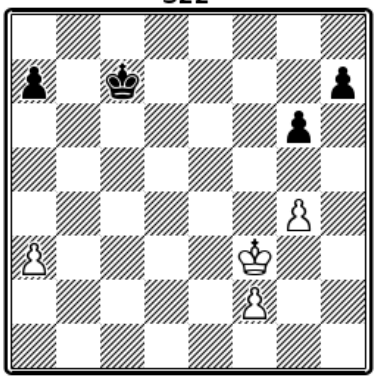
En el **321** se ve claramente que deberá darse una posición final análoga, con la diferencia de que los peones negros en el flanco de dama son mucho más débiles y las blancas necesitan bastante menos tiempo para alcanzar dama.
Es evidente que el rey blanco deberá ocupar el centro del tablero, manteniendo la oposición. Por eso: **1.♔f2! ♚f7** (es claro que no se debe jugar 1...♚g7?, 2.♔e3; en caso de 1...♚e7, sigue 2.♔e3; y la tarea de las blancas queda resuelta al ocupar la oposición en la columna "e"; por ejemplo: 2...♚e6, 3.♔e4 ♚f6, 4.♔d5); o bien. 3...♚d6, 4.♔d4!); **2.♔f3 ♚f6, 3.♔f4 ♚g6!** (hemos llegado al momento más difícil dé la solución; a primera vista parece que ahora 4.♔e5 da la victoria; sin embargo, como se verá más adelante, esto no es así); **4.♔g4!** (las blancas crean voluntariamente esta posición que parece conducir irremisiblemente a tablas); **4...♚f6** (4...♚g7? lleva inmediatamente a la derrota); **5.h4 ♚g6, 6.h5+ ♚f6, 7.♔f4 ♚e6, 8.♔e4 ♚f6** (continúa siendo aún un misterio de qué modo pueden ganar las blancas; tanto al negro como al blanco les hacen falta el mismo número de movimientos, ocho, para ser más precisos, para alcanzar dama a la vez); **9.♔d5 ♚g5, 10.♔c5 ♚xh5, 11.♔xb5 ♚g4, 12.♔c4!** (en esto consistía la solución: el rey blanco no sólo ha liberado el camino de su peón, sino que, además, se ha introducido en la casilla del peón h6); **12...h5, 13.♔d3 ♚f3** (pues de lo contrario el rey blanco va a "f1"; en caso de 13...♔g3, el rey es jaque en "b8"); **14.b5** y la dama negra en "h1" es capturada en jaque doble.
Queda sólo por dilucidar una cuestión: ¿Por qué la jugada 4.♔e5? no lleva a la victoria por el mismo método? La respuesta es que hubiese seguido 4...♚g5, 5.♔d5 ♚h4, 6.♔c5 ♚xh3, 7.♔xb5 con lo que ahora ya no se puede ni 7...♚g4?,

como en la variante principal, ni 7...♔g2? a causa de 8.♔xa4, con el subsiguiente cambio de damas (jaque por la diagonal), sino 7...h5!, 8.♔c4 h4! y, dado que el negro no ha abierto su sistema de defensa, las blancas se encuentran ante una alternativa igualmente desagradable: ora 9.b5 ♔g4!, ora 9.♔d3 ♔g2!, en ambos casos el mismo resultado, tablas. Ahora se comprende por qué era necesario llevar el peón "h6" hasta "h5", había que quitar a las negras la posibilidad de realizar esta maniobra.
Esta es una de las numerosas obras maestras de Grigóriev!

321a. Volpert - Bielova, 1949.
♔g4, ♙a3, ♙b4, ♙h3, ♔g6, ♟a6, ♟b5, ♟h6
Les toca a las negras. El movimiento **1...h5+?** fue un error decisivo a causa de **2.♔f4 ♚f6, 3.h4**. Según señaló P. Romanovski, se empataba jugando 1...♔f6 (y también con 1...♔g7). Después de 1...♔g7 (1...♔g7, 2.♔f5 deja a las blancas con un peón de ventaja en final de dama, quedando las tablas todavía por demostrar). 2.♔f4 ♔g6 (hasta se puede ♔e6), o bien, 2.h4 ♔g6, 3.h5+ ♔f6, 4.♔f4 ♔e6, 5.♔e4 ♔f6 las tablas son evidentes.

321b. I. Louma, 1939.
♔e1, ♙a5, ♙b6, ♙h2, ♔d7, ♟a6, ♟b7, ♟h7
Ventaja blanca. Lo mismo que en el 321, la columna principal es la de «e» (los peones negros "b7" y "a6" son débiles). La situación en el flanco de dama es aún más favorable para el blanco. La amenaza de las negras ♔xa5 debe ser contrarrestada mediante ♔c5 (♔a4, ♔d6), lo mismo que en el N.° 224). **1.♔f2!** (comenzando así el rodeo y el acercamiento al peón "h7"; al mismo tiempo, a ♔c3-♔b4 se puede contestar ahora ♔e6-♔d5; **1...♚e6** o ♔e8 (1...♔e7, 2.♔e3; 1...♔d6, 2.♔f3! ♔d5, 3.♔f4 ♔c5, 4.♔e5, o bien, 3...♔d6 o ♔e6; 4.♔g5); **2.♔g3! ♚f7!, 3.♔h4! ♚g6,** ó 3...♔f6 4.♔h5; **4.♔g4 h6, 5.h3! ♚f6, 6.♔f4 ♚e6, 7.♔e4** y ganan.

322



El análisis de V. Chejover puso al descubierto las dificultades de la posición 322.

1.♔f4 h6!

En caso de 1...♔d6, tendríamos 2.♔g5 ♔e5, 3.f3! (no 3.♔h6? ♔f4, 4.g5 ♔g4, 5.f3+ ♔f4 y tampoco 3.f4+ ♔e4!, 4.f5 gxf5, 5.gxf5 ♔e5, 6.f6 ♔e6); 3...h5, 4.f4+! (es inútil 4.gxh5 gxh5, 5.f4+, a causa de 5...♔e6!, 6.f5+ ♔f7, 7.♔xh5 ♔f6, 8.♔g4 a5!, 9.a4 ♔f7 y tablas; 152); 4...♔e6, 5.f5+! gxf5, 6.gxh5! a5, 7.a4 ♔f7, 8.♔xf5 y ganan.

2.♔e5 h5 3.gxh5 gxh5 4.a4!

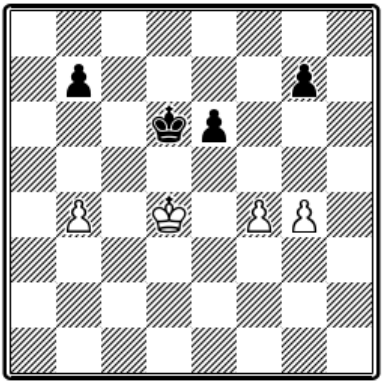
No se consigue nada con 4.♔f5 ♔d6, 5.♔g5 (o bien, 5.a4 ♔d5, 6.♔g5 ♔e4); ♔e5, 6.f3 a6!, 7.a4 a5, 8.f4+ ♔e6, 9.f5+ ♔f7 y tablas, lo mismo que más arriba.

4...a5

Esta jugada hace perder. Es también mala 4...a6 a causa de 5.♔f5 ♚d6, 6.♔g5 ♚e5, 7.f4+! ♚e6, 8.a5, de igual modo que 4...h4 a causa de 5.♔f4 ♚d6, 6.♔g4 ♚e5, 7.a5. Ahora bien, las negras podrían hallar aún su salvación mediante la sutil jugada propuesta por T. Bondarevski 4...♚c6!, por ejemplo: 5.♔f5 ♚d5, 6.♔g5 ♚e4!, 7.f4 h4, o bien 5.a5 h4, 6.♔f4 ♚d5, 7.♔g4 ♚e5! (pero no 7...♚e4? 8.a6 h3, 9.♔g3! y ganan); 8.a6 (o bien, 8.f3 a6); 8...♚e4, 9.f3+ ♚e3, 10.f4 h3, tablas.
A la mala jugada 4...a5: 5.♔f5 ♚d6, 6.♔g5 ♚e5, 7.f3! ♚e6 (7...h4, 8.♔g4); **8.f4 h4, 9.♔xh4 ♚f6, 10.♔g4 ♚g6, 11.♔f3 ♚f6, 12.♔e4 ♚e6, 13.♔d4!** y ganan (el peón se halla precisamente en la zona de promoción; 152).
Pasemos a examinar el tercer grupo de finales, cuya característica es la disposición «desperdigada» de los peones, es decir, cuando unos se encuentran en el centro del tablero y otros en los flancos. Entre ellos puede haber dos ligados, pero lo más corriente es que todos estén aislados. En este caso de debilidad de los peones de ambos bandos, la dificultad estratégica consiste en lo que podríamos llamar correcta elección de la «dirección del ataque principal», ya que el dirigir todos los esfuerzos contra uno de los peones significa entregar otro al adversario.

El **323** es uno de los primeros, y de pocos conocido, estudios de Grigóriev (su solución no, fue publicada).
La posición de las negras posee una capacidad de resistencia especial, debido a que los peones "b7" y "g7" se encuentran aún en sus casillas iniciales; además, las negras dominan la oposición.

323



La tarea del blanco consiste en arrebatar a su adversario estas ventajas. **1.♔e4 ♚d7!** (ocupando la correspondencia en la «zona principal), ahora; el apoderarse de la oposición mediante 2.♔d3 intentando jugar directamente contra el peón "b7", es infructuoso, debido a 2...♚c7!); **2.♔e5 ♚e7, 3.b5! b6** (debilitamiento forzado, ya que a 3...♚d7 sigue 4.f5 exf5, 5.♔xf5 ♚e7, 6.♔g6 ♚f8, 7.♔h7 ♚f7, 8.g5 y ganan); **4.f5 exf5 5.♔xf5! ♚f7** (zugzwang: las negras pierden si se les transmite la obligación de jugar); **6.♔g5! ♚f8** (única jugada); **7.♔f4!!** y, una vez perdida la oposición, las negras quedan indefensas; por ejemplo **7...♚e8** (o bien ♚f7, o ♚e7; 8.♔f5); **8.♔e4 ♚e7, 9.♔e5** y ganan.

323a. N. Grigóriev, 1938.
♔d1, ♙b3, ♙d3, ♙h2, ♚f8, ♟b6, ♟d4, ♟h7
Ventaja blanca. El blanco gana el peón "d4", pero pierde el "b3"; además, cambian los peones "d3" y "b3" (después de su promoción); el peón "h2" asegura la victoria. 1.♔e2 ♚e7, 2.♔f3 ♚d6, 3.b4! ♚c6 (3...♚e5, 4.♔g4); 4.♔e4 ♚b5, 5.♔xd4 ♚xb4, 6.♔e5 b5, 7.d4 ♚c3, 8.d5 b4, 9.d6 b3 10.d7 b2, 11.d8=♕ b1=♛,

12.♕d4+ ♔c2, 13.♕e4+ ♔b2, 14.♕xb1+ ♔xb1, 15.♔f6! ♔c2, 16.♔g7! h5, 17.♔g6 h4, 18.♔g5 h3, 19.♔g4 ♔d3, 20.♔xh3 ♔e4, 21.♔g4 y ganan.

323b. Valtuch Michell, Southport, 1905.

♔f2, ♙a2, ♙c4, ♙h2, ♔e6, ♟b6, ♟e4, ♟g6
Juegan las negras, gana el blanco. Las negras cuentan con un peón pasado, pero, o bien es cambiado por el "c4", o bloqueado. **1...♚d6** (si 1...♔e5, entonces 2.♔e3 g5, 3.h3 ♔f5, 4.a3!! ♔e5, 5.a4 ♔f5, 6.c5! bxc5, 7.a5 y ganan, pero hay que tener en cuenta que serían tablas si 4.a4?, a causa de 4...♔e5, 5.c5 bxc5, 6.a5 ♔d5, 7.a6 ♔c6, 8.♔xe4 ♔b6, 9.♔d5 ♔xa6, 10.♔xc5 ♔b7); **2.♔e3 ♚c5** (2...♔e5, 3.a4! ♔f5, 4.c5!); **3.♔xe4 ♚xc4, 4.h4! b5, 5.♔e5 b4, 6.♔d6** (no 6.♔f6? ♔c3, 7.♔xg6 ♔b2, 8.h5 ♔xa2, 9.h6 b3, tablas); **6...♚b5, 7.♔d5 ♚a4, 8.♔c4** y ganan, lo mismo que en el 319.

323c. V. Leik, 1940.

♔d4, ♙a6, f3, h4, h5, ♔g3, ♟a7, e6,♟g7
Ventaja blanca. **1.♔e5 ♚xf3** (1...♔xh4 2.♔xe6 ♔xh5, 3.♔d7); **2.♔xe6 ♚g4, 3.h6!!** (3.♔d6? ♔xh4, 4.♔c6 ♔xh5, tablas); **3...gxh6, 4.♔d6** y al negro no le salva ni **4...♚xh4**, ni **4...♚f5**.

323d. V. Leik, 1940.

♔g1, ♙d2, ♙f4, ♙h6, ♔d7, ♟d3, ♟f5, ♟h7
Ventaja blanca. **1.♔f2 ♚e7, 2.♔e3 ♚f6** (en caso de 2...♔e6, 3.♔xd3 ♔d5, 4.♔e3 ♔c4, la victoria se alcanza lo mismo que en el n.163); **3.♔d4!** (no 3.♔xd3? ♔g6); **3...♚g6, 4.♔e5 ♚xh6, 5.♔f6 ♚h5, 6.♔xf5 ♚h6, 7.♔f6 ♚h5, 8.f5 ♚g4, 9.♔e6** y ganan.

323e. N. Grigóriev, 1930.

♔f8, ♙a5, ♙f2, ♙h6, ♔d6, ♟b7, ♟e4, ♟h7
Superioridad blanca. **1.♔e8! ♚e6** (la continuación 1...♔c6 y 1...♔e5 se examinan más abajo); **2.♔d8 ♚d6, 3.♔c8 ♚c6, 4.♔b8 ♚b5, 5.♔xb7 ♚xa5, 6.♔c6 ♚a6, 7.♔d5 ♚b6, 8.♔xe4** y el rey entra en f6. Si 1...♔c6, 2.♔e7! ♔c5, 3.♔e6 ♔c4, 4.♔e5 ♔b5, 5.♔f6! ♔xa5, 6.♔g7 b5, 7.♔xh7 b4, 8.♔g7! b3, 9.h7 b2, 10.h8=♕ b1=♕, 11.♕a8+ y ganan. Y si 1...♔e5, 2.♔d7 ♔f4, 3.♔d6! ♔g4, 4.♔e5 ♔g5, 5.♔xe4 ♔xh6, 6.♔f5 ♔g7, 7.♔e6! h6, 8.f3! h5, 9.♔f5 ♔h6, 10.f4! y ganan.

323f. K. Tatersoll, 1910.

♔d3, ♙c4, ♙d5, ♙e2, ♔e5, ♟d6, ♟f4
Las blancas llevan ventaja (pero si se traslada la posición a la izquierda es tablas). 1.e4! f3, 2.c5!! dxc5, 3.♔e3 y ganan. Si 1...fxe3, viene 2.♔xe3 ♔f6!, 3.♔d4! ♔e7, 4.♔c3 y las blancas ganan realizando un movimiento envolvente, lo mismo que en el 102 (este movimiento es imposible cuando la posición se encuentra situada a la izquierda y por eso es tablas; véase el 100). Después de 1.e4, la situación no se salva ni con 1...♔f6 a causa de 2.♔e2 ♔g6, 3.♔f3 ♔g5, 4.c5! y ganan.

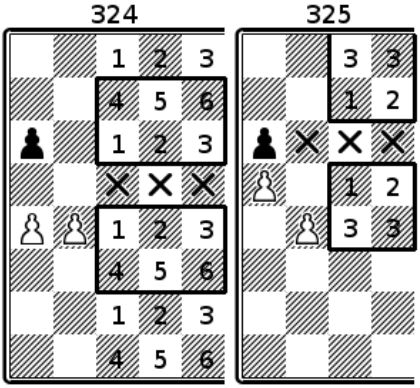
CAPÍTULO VII

DESARROLLO DE LA TEORÍA DE LAS CASILLAS CONJUGADAS

Antes de pasar a la demostración de los finales de peones en partidas de torneos, creemos necesario ultimar nuestro estudio de los «finales con fuerzas reducidas» con un pequeño análisis que amplíe los conocimientos sobre las casillas conjugadas. Este capítulo tiene un indudable valor práctico, pero, a diferencia de los demás, es mucho más complicado, recomendándose su estudio sólo a ajedrecistas de alta calificación.
Las casillas conjugadas comienzan a ser citadas con frecuencia en las publicaciones del año 1901, después de haber editado E. Lasker la situación que se dio en una de sus partidas (337). No obstante, sólo en 1922, en el análisis de N. Grigóriev sobre la maniobra de los reyes, fue teóricamente encauzada esta cuestión.
A partir de entonces tuvo lugar, como sucede siempre en estos casos, un proceso de acumulación de material, es decir, de aquellas posiciones para cuya solución es preciso contar can la existencia de las casillas conjugadas. De estas posiciones, unas se dieron en la práctica y otras fueron planteadas en forma de problemas. En el período comprendido entre 1925 y 1936 (y posteriormente), R. Bianchetti, K. Ebersz, V. Halterstadt y M. Duchan, V. Berg, etc., publicaron artículos y libros dedicados al estudio de problemas aislados de la teoría de las casillas conjugadas.
En 1936, V. Berg, después de haber recopilado más de cien posiciones en las que se daban las casillas conjugadas, intentó por vez primera su sistematización. Aun cuando, a nuestro juicio, son muchos los puntos discutibles en este trabajo, y hasta alguno que otro francamente erróneo, la línea general seguida por el autor nos parece acertada. En este capítulo se intenta unificar lo esencial de lo que el pensamiento teórico ha alcanzado hasta la fecha respecto a las casillas conjugadas, dar la continuidad necesaria a la exposición de esta teoría y desarrollarla en ciertos puntos.
Es fácil comprender la enorme dificultad que presenta el examen crítico del extenso y complicado material que a este respecto existe, expuesto, por regla general, bajo los contradictorios puntos de vista de diversos autores. Tanto más, que la mayoría de las posiciones que se estudiaron, sólo presentan interés desde el punto de mira exclusivamente teórico, lo mismo que algunos de los métodos que para su resolución se proponen («las distancias críticas» de Bianchetti, el «sistema coordinado» de Ebersz, etc.).
De ahí el que nuestra tarea haya consistido en considerar este material desde el punto de vista práctico, eligiendo lo más valioso y ampliando y profundizando después, en la medida de nuestras fuerzas, la esfera y los métodos de una verdadera aplicación práctica de la teoría de las casillas conjugadas. En primer lugar, expondremos los principales sistemas de casillas conjugadas, sacando a continuación algunas conclusiones.

1. OPOSICIÓN CORRIENTE (SISTEMA RECTANGULAR)

Es éste el sistema de casillas conjugadas más simple y más frecuente. Puede observarse en el diagrama **324**.



Hallándose distribuidos los peones tal y como se indica en el **324** (el blanco dispone de un tiempo de reserva), las casillas críticas son "c5", "d5", "e5".

Las casillas conjugadas (oposición inmediata y distante) se hallan señaladas con idénticas cifras; en este sistema conjugado son siempre casillas del mismo color, situadas unas frente a otras en la misma columna o en la misma fila.

Las zonas principales en el campo de cada uno de los adversarios han sido limitadas por rectángulos. A la derecha, estas zonas no pueden extenderse más: si el rey negro se hallase en la columna "f", la victoria se conseguiría fácilmente continuando 1.b5 axb5, 2.a5.

Examinemos la posición **(324)** ♔e3-♚d6. Juegan las blancas y ocupan la oposición en la *primera fila* (oposición inmediata) moviendo 1.♔d4, y después de 1...♚c6, lo que decide es el movimiento envolvente: 2.♔e5 ♚c7, 3.♔d5 ♚d7, 4.♔c5 ♚c7. Las blancas se han apoderado de las casillas críticas, pero la oposición ha pasado a poder del negro. Sin embargo, vuelve a ser conquistada inmediatamente moviendo 5.a5, después de lo cual el peón negro "a6" no tiene salvación.

Hay que prestar especial atención a este momento característico; al pasar el peón a "a5" ha variado la distribución de casillas críticas (véase el 325).

Hablando con toda exactitud, habría que decir que la variación tuvo lugar después de la jugada 2.♔e5. Cuando el rey ocupa una de las casillas críticas, el sistema formado por estas casillas pierde su valor o es sustituido por otro. Esto tiene lugar también en el caso en que el rey, que se ha estado defendiendo hasta cierto instante, pasa a atacar a su vez. Ahora bien, lo más frecuente es que estas variaciones en el sistema de las casillas críticas sean producidas por el movimiento de los peones.

En el **325**, las casillas conjugadas están distribuidas no en rectángulos, sino en *cuadrados*. A simple vista puede parecer que no hay diferencia alguna entre ambos casos, puesto que lo que decide es la misma oposición. Pero la realidad es que en este último caso lo único que tiene valor es la oposición inmediata (la *línea avanzada*). Recordemos el número 93a: ♔c4-♚c8, tablas, independientemente de a quien le toque jugar; correspondiéndole al negro, sigue: 1...♚d8!, 2.♔d4 ♚c8!, 3.♔e5 ♚c7 (amenazando ♚c6, lo que impide a las blancas ejecutar el rodeo tan característico de la oposición corriente); 4.♔d5 ♚d7, tablas.

Se dan, claro está, situaciones en las que hay que seguir rigurosamente la oposición distante; por ejemplo, cuando es

necesario defenderse en ambos flancos (en este caso, las casillas "d4" y "d8" deberán señalarse con la cifra "4". Pero en contraposición a esto se conocen posiciones en las que las zonas principales no se hallan situadas siguiendo un estricto orden simétrico, sino en zigzag. Todo lo dicho nos obliga a considerar el sistema «cuadrado» de conjugación como un tipo especial que se diferencia de la oposición corriente. (Los numerosos ejemplos que se dan en el apartado siguiente sirven de confirmación a lo expuesto.)

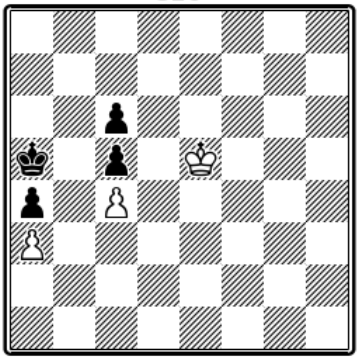
Si en la posición **(324)** con reyes en ♔e3-♚d6 le toca jugar al negro, hacen tablas mediante: **♚e7!** (pero de ningún modo 1...♚e5?, a causa de 2.♔d3 ♚d5, 3.♔c3, y las negras pierden la oposición debido a la imposibilidad de alcanzar la casilla c5); **2.♔d4 ♚d6, 3.♔c4 ♚c6.** Ahora, 4.a5 es inútil: las blancas no han conseguido ni siquiera apoderarse de las casillas críticas en la quinta fila y tanto menos podrán hacerse con las nuevas de la sexta.

En la posición **(324)** con reyes en ♔e2-♚d8, las blancas ganan si les toca jugar 1.♔d2 convirtiendo gradualmente la oposición distante en inmediata (véase el 15). Cuando el rey negro se sitúa en la columna "c", el rey blanco realiza un movimiento envolvente a través de la columna "e", con la particularidad de que, como ya se dijo en la «Introducción», el conservar las «*casillas rectangulares*», es decir, la elección de escaques blancos o negros, no influye en absoluto en la posición 324 (completamente distinto es lo que hemos podido observar en la posición 185).

El sistema conjugado que acabamos de analizar es tan sencillo que, claro está, en la práctica no es preciso recordar signo ni cifra alguna. El haber hecho uso de ellos en nuestra exposición, tenía por objetivo hacer más visible la distribución de las zonas principales, así como subrayar la afinidad característica de las casillas separadas por una fila (esto es muy importante y haremos uso de ello más adelante).

En el caso de cuatro o más casillas críticas en una misma fila (como, por ejemplo, en las posiciones del tipo de la 256a), las zonas principales (rectángulos) aumentan su longitud, manteniendo la misma anchura de dos filas. Como mínimo constan de seis escaques.

326



En el **326** los puntos críticos son "c5", "c6", "c7", "c8" ("9"). De acuerdo con esto se poseen dos filas principales (la sexta y la séptima), teniendo las blancas dos finales posibles, a elección, para ganar. Como el escaque "b4" es inaccesible al rey negro, éste se ve obligado a pasar a la sexta horizontal en su primera jugada. Entonces el rey blanco ocupa en ella la oposición (lo que decide la partida). Por el momento debe quedarse en la quinta horizontal, siendo la única posibilidad de hacerlo el jugar **1.♔f5.**

La continuación es muy sencilla y en los capítulos anteriores hemos tenido

ocasión de analizarla más de una vez: **1...♚b6** (1...♔a6, 2.♔e6); **2.♔f6 ♚b7; 3.♔f7 ♚b8** (o bien, 3...♔b6, 4.♔e8); **4.♔e6 ♚b7, 5.♔d7 ♚b6, 6.♔c8** (esto es más sencillo que 6.♔d6 y 7.♔xc5) y ganan. Zakman consideraba que la captura del peón negro "c5" antes de haberlo sido el "c6" conduce la partida a tablas (este error se mantiene hasta la fecha en ciertas publicaciones), por lo que jugaba 4...♔c7, 5.♔e7 ♔c8, 6.♔d6 ♔b7, esperando el lance 7.♔xc5. Es indudable que la jugada más sencilla para ganar es 7.♔d7; sin embargo, es perfectamente posible jugar 7.♔xc5 ♔c7, 8.♔b4 ♔b6, 9.c5!+ (y no 9.♔xa4? c5, tablas), y 10.♔xa4 (168), o bien, 8...♔d6, 9.♔xa4 ♔c5, 10.♔b3 ♔b6, 11.♔c3 c5 (♔c5); 12.♔d3 y ganan.

Situemos en el **326** los reyes en ♔g5 y en ♔b8. Para esta posición el resultado depende del turno de jugar (de quien sea el primero que ocupe una de las filas principales).

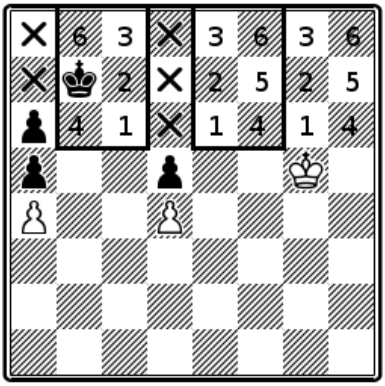
Si les toca jugar a las blancas, es claro que sigue 1.♔f6, acercando el rey a los peones; en caso de que el rey negro vaya a la séptima fila, las blancas ocupan inmediatamente en ella la oposición decisiva.

Si, por el contrario, les toca jugar a las negras, éstas hacen tablas mediante 1...♔a7 y ♔b7, y en caso de que el rey blanco entre a la sexta fila, las negras ocupan en ella la oposición que las salva.

Es importante señalar que se consiguen también tablas jugando 1...♔c7(♔c8), ya que ocupando uno de los escaques "d6" ó "d7", el negro tiene la posibilidad de jugar contra el peón "c4"; por ejemplo: 1...♔c8, 2.♔f6 ♔d7, 3.♔f7 ♔d6, y no se puede mover 4.♔e8, a causa de 4...♔e5.

El estudio de Zakman tuvo éxito en los tiempos en que aún no se veía claramente qué es la *fila principal* y lo que significa el ocupar en ella la oposición. El no comprender a fondo la esencia de la oposición distante explica asimismo la utilización totalmente a destiempo del método de las casillas conjugadas que se encuentra en muchos libros de aprendizaje. Hay que tener en cuenta que el empleo de este método cuando no existe una razón real que lo justifique, no hace más que complicar la solución y desacreditarla. Los enemigos de este método han hecho con frecuencia alusión a desafortunadas explicaciones, como la que acabamos de reseñar, de la posición 326, creyendo de este modo demostrar la inutilidad del método conjugado.

327



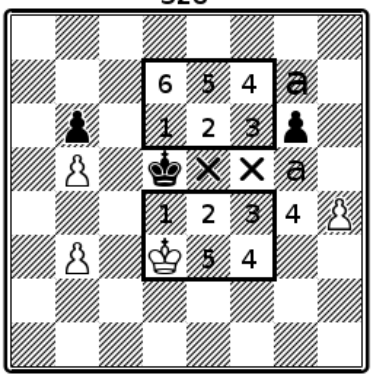
Para resolver la posición **327**, el numerar las casillas (oposición simple) tan poco es necesario como en el 326. Aquí se da con el solo objeto de poder comparar con el 324, a fin de demostrar que la disposición vertical de las zonas principales es análoga a la horizontal. El ganar el peón negro "d5" no da nada, ya que a ♔xd5 sigue ♔d7, ♔c5, ♔c7, d5, ♔d7, y

mientras el blanco se dedica a capturar los peones doblados, las negras tienen tiempo de suprimir el peón "d" y ocupar con el rey la casilla "c8".
La clave de este estudio reside en que, en primer lugar, hay que capturar los peones doblados y sólo después de esto el peón negro d5. Esto se puede conseguir apoderándose de la oposición en las filas principales (sexta y séptima). De ahí el que, lo mismo que en el 326, se deba jugar 1.♔f5 ♚b6, 2.♔f6! ♚b7, 3.♔f7! (sólo después de esta jugada se puede comenzar el movimiento envolvente; a 3.♔e5? sigue 3...♚c7!), 3...♚b8, 4.♔e6 ♚c7, 5.♔e7! ♚c6, 6.♔d8 ♚d6, 7.♔c8 ♚c6, 8.♔b8 ♚b6, 9.♔a8! y las blancas ganan.
No debe perderse de vista que 1.♔h5 quita la oportunidad de ganar. Es cierto que las blancas conquistan la oposición, pero permiten al negro amenazar al peón "d4", por ejemplo: 1.♔h5? ♚c6 (♚c7, ♚c8); 2.♔g6 ♚d6, 3.♔f6 ♚d7, y resulta inútil 4.♔e5 a causa de 4...♚e7, mientras que después de 4.♔f7 ♚d6 no se puede 5.♔e8, debido a 5...♚e6. Así pues, las casillas "d6" y "d7" salvan a las negras, lo que determina el posible grado de alejamiento del rey blanco de los peones en posiciones semejantes (compárese con el 326).

327a. 1. Moraviets, 1955 (según Botvinnik).
♔g4, ♙a4, ♙d4, ♚a8, ♟a5, ♟a6, ♟d5
Ventaja blanca. 1.♔g5! ♚a7 (1...♚b7, 2.♔f5; bien, 1...♚b8, 2.♔f6); 2.♔g6! ♚a8, 3.♔f6 y ganan. He aquí una feliz aplicación del estudio 327.

Además de la oposición ordinaria, en el **328** desempeña un gran papel la distribución de las casillas conjugadas cerca del peón negro "g6". La posición ♔g5-♚g7 (y la ♔h6-♚f6) —que en sí es inofensiva para el negro—, se convierte para ellas en un zugzwang decisivo a causa de poseer las blancas el tiempo de reserva de ♙b3-b4.

328



Por cuanto las casillas "f4-f6" se hallan conjugadas una respecto a la otra, es fácil determinar el tercer par de casillas conjugadas: "g4-f7". Esto nos permite ver claramente la clave de la solución: a dos casillas conjugadas adyacentes de las blancas ("f3" y "g4") corresponde un solo escaque ("f7") a las negras.
1.♔e3 ♚e5, 2.♔f3 ♚f5, 3.♔g3 ♚e6, (3...g5, 4.h5; o bien, 3...♚f6, 4.♔f4); **4.♔g4! ♚f7, 5.♔f3! ♚e7, 6.♔e3! ♚f7,** (6...♚d6, ♔f4); **7.♔d4 ♚e6, 8.♔e4 ♚d6, 9.♔f4 ♚e6, 10.♔g5 ♚f7, 11.♔h6 ♚f6, 12.b4!** (en este momento precisamente: si 12.♔h7?, entonces 12...g5!, tablas); 1**2...♚f7, 13.♔h7 ♚f6, 14.♔g8 ♚f5, 15.♔f7(♔g7)** y ganan.
En este ejemplo se han entrelazado el sistema de la aposición ordinaria con un sistema que examinaremos más adelante. Sin embargo, la influencia de este último sistema se hace notar únicamente en la lucha por la oposición, siendo esto

precisamente lo esencial de la posición 328.

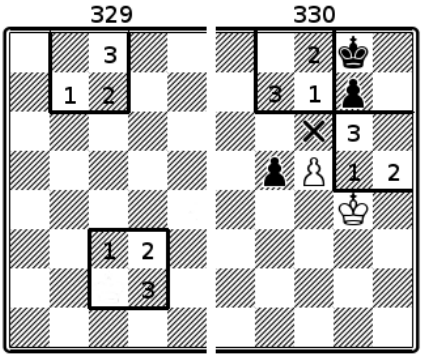
328a. K. Ebersz, 1941.
♔g8, ♙c3, ♙d4, ♙e5, ♚e8, ♟d5, ♟d7
El blanco tiene ventaja. Si en el 328 la zona principal tenía un «complemento», aquí, por el contrario, se nos aparece en forma irregular (incompleta), debido a que ciertas casillas son inaccesibles a las negras: a los escaques del blanco "g6", "g7", "g8", corresponden los del negro "e6", "e7", "e8", pero para la casilla blanca "h6" el negro no tiene «qué oponer». 1.♔g7 ♚e7, 2.♔h6! ♚f7, 3.♔h7 ♚e6, 4.♔g6 ♚e7, 5.♔g7 ♚e8, 6.♔f6 ♚f8, 7.e6 d6, 8.e7+ ♚e8, 9.♔g6 ♚xe7, 10.♔g7 ♚e8 (10...♚e6, 11.♔f8); 11.♔f6 ♚d7, 12.♔f7 y ganan.

328b. Krilov-R unza, 1951.
♔a6, ♙c5, f4, g3, h4, ♚e7, ♟c7,f5, g6, h5
Juegan las blancas. 1.♔a7! (y no 1.♔b7? ♚d7, 2.♔b8 ♚c6, 3.♔c8 ♚xc5, 4.♔xc7 ♚d4 y ganan); 1...♚e6, 2.♔b8! ♚d5 (o bien, 2...♚d7, 3.♔b7 ♚d8, 4.c6); 3.♔xc7 ♚xc5, 4.♔d7 y ganan.

2. SISTEMA DEL CUADRADO Y EL TRIÁNGULO

Después de la oposición corriente, es este sistema de casillas conjugadas el que le sigue en importancia y en frecuencia. Su esencia ha sido expuesta en el diagrama 329.

En el **329** las zonas principales se presentan bajo la forma de pequeños triángulos, pudiendo ser las casillas que los completan a cuadrados, accesibles o inaccesibles a los reyes.



En el diagrama que comentamos, las zonas se hallan desviadas una respecto a la otra, pero puede darse también una disposición absolutamente simétrica de las zonas (véase el 325 y, de paso, las explicaciones que se dan). Además de las zonas principales tienen también gran importancia las casillas de la retaguardia colindantes con estas zonas (su número y las particularidades de su situación).
Examinemos varios ejemplos.
En el **330** (V. Halsberstadt, 1935, la posición se halla desviada a la izquierda en una columna) no se debe permitir que el rey negro pase al escaque "f6". Por eso se debe contestar a ♚f7 con ♔g5, y mediante el contraataque ♔g6 las blancas se salvan de ♚e7 del negro. De ahí se desprende la conjugación "f8-h5". En la posición inicial, el rey negro puede pasar a situarse en "1" ó en "2"; por eso es preciso: **1.♔h4**! para disponer de las mismas posibilidades (mala jugada sería 1.♔f3? ♚f7, 2.♔e3 ♚e7, 3.♔f3 ♚d7!, 4.♔e3 ♚c6, 5.♔e4 ♚d6 y ganan); **1...♚f8, 2.♔h5 ♚f7, 3.♔g5 ♚e7, 4.♔g6 ♚f8, 5.♔h5,** tablas.

330a. V. Halberstadt, 1935.
♔h2, ♙f5, ♙g3, ♚h8, ♟e5, ♟g7, ♟h5

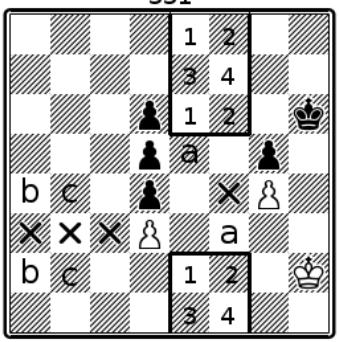
Tablas. Para nosotros la solución es extremadamente fácil, puesto que conocemos la clave de esta posición **(330)**. **1.g4!** (no 1.♔g2? ♚h7, 2.♔f3 ♚h6, 3.♔e4 ♚g5 y ganan); **1...hxg4** (si 1...♚h7, entonces 2.g5 ♚g8, 3.♔g3 ♚f7, 4.♔f3, tablas); **2.♔g3 ♚h7, 3.♔h4!** (no 3.♔xg4 ♚h6, 4.♔h4 e4, 5.♔g4 e3); **3...♚h8, 4.♔xg4 ♚g8, 5.♔h4!**, etc. Damos a continuación dos posiciones más con la misma disposición característica del par blanco-negro de peones, pero disponiendo de movimientos de reserva:

330b. J. M. Labourdonnaís, 1838.
♔d2, ♙c4, ♙f2, ♙g2, ♚c6, ♟d4, ♟g4, ♟g5
Labourdonnais estaba en lo cierto al señalar que a la victoria lleva: **1.♔d3** ♚c5, 2.g3. Sin embargo, hubo críticos que afirmaban que 1.♔d3 pierde a causa de 1...g3, 2.f3?? (por lo visto se olvidaron de las reglas de la captura); **2...♚c5.** Esta posición tiene interés cuando les toca jugar a las negras; éstas pueden salvarse moviendo 1...g3!, 2.f3 (2.fxg3?, pierde); 2...♚d6, 3.♔c2 ♚c6, etc.

330c. Ilin-Zhenevski-Botvinnik, semifinal del XI Campeonato de la U.R.S.S., 1938.
♔g3, ♙e5, ♙g2, ♙h5, ♚f7, ♟f5, ♟g7, ♟h6
Juega el blanco. Siguió: 1.♔f4 (pensando en 1...♚e6, 2.g3 y ganan); 1...g6! y tablas. Lo correcto hubiese sido, según señaló P. Romanovski: 1.♔f3! g6 (o bien, 1...♚e7, 2.♔f4! ♚e6, 3.g3); 2.hxg6 ♚xg6, 3.♔f4 h5, 4.g3.

En la posición inicial del estudio **331**, los peones se hallan en "g3" el blanco y en "g6" el negro. El diagrama nos muestra la posición que se dio después de las jugadas 1.g4 g5. Las blancas se ven obligadas a jugar:

331

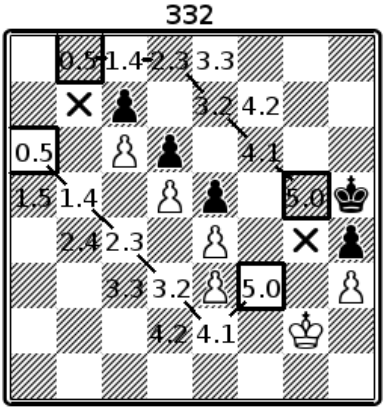


1.g4, ya que moviendo el rey pierden; por ejemplo: 1.♔h3? ♚g5, 2.♔h2 ♚g4, 3.♔g2 g5, 4.♔f2 ♚h3, 5.♔f3 ♚h2, 6.♔g4 ♚g2, etcétera; o bien, 1.♔g2? ♚h5, 2.♔f3 ♚g5, 3.♔g2 ♚g4, 4.♔f2 ♚h3, 5.♔f3 g5, etc. Después de 1.g4!, las negras no tienen posibilidad de utilizar el tiempo de reserva g5; por ejemplo: 1...♚g5 (♚g7), 2.♔g3 ♚f6, 3.♔f3! (no 3.♔f4? g5+, 4.♔f3 ♚e5, 5.♔g3 ♚e6, 6.♔f2 ♚d7, 7.♔e2 ♚c6, 8.♔d2 ♚b5, 9.♔c2 ♚a4, 10.♔b2 ♚b4 y ganan); 3...♚e6, 4.♔f4 ♚f6, 5.♔f3 ♚e7, 6.♔f4 ♚f7, 7.♔g5 ♚g7, 8.♔f4 ♚h6, 9.♔f3 ♚g5, 10.♔g3 ♚f6, 11.♔f3!, tablas. Así pues, a las negras no les queda otro recurso que intentar bloquear los peones con la jugada 1...g5. Pasando de largo estas primeras jugadas, consideraremos que la posición del diagrama es la inicial.
El **331** es una posición con dos puntos de ataque: el zugzwang decisivo para las blancas es ♔f3-♚e5 y ♔b2-♚b4 (♔a2-♚a4). Para poder llegar a tiempo a defender el flanco de dama (es decir, para contestar a ♚a4 con ♔a2), el rey blanco debe mantenerse forzosamente en la misma columna que el rey negro; al mismo

tiempo, la necesidad de defender simultáneamente el punto "f4" obliga a las blancas, a diferencia de lo que tenía lugar en el 325, a guardar con todo rigor la oposición en las zonas principales (de ahí la numeración de las casillas "1", "2", "3", "4"). sólo el zugzwang ♔f3-♚e5 es un «salto de caballo», pero las negras no pueden aprovecharse de esto por impedírselo su propio peón "d6".

Pasemos a examinar la solución: **1.♔g3** (♔g2, ♔g1), **♚g7, 2.♔g2 ♚g6** (la oposición que mantienen las negras en la columna "g" es inútil por haber en ella una barrera, pero ahora, a pesar de todo, sobreviene el momento crítico, ya que no es indiferente en qué casilla de la columna "g" se encuentra el rey blanco); **3.♔g1!** (en esta jugada se tiene en cuenta la disposición de las casillas conjugadas en la zona principal: 3.♔g3? pierde a causa de 3...♚f7!, 4.♔f3 ♚e7, 5.♔e2 ♚e6!, 6.♔f2 ♚d7, entrando en el flanco de dama); **♚f7**, **4.♔f1! ♚e7, 5.♔e1 ♚e6, 6.♔e2 ♚d7, 7.♔d1(♔d2) ♚c6, 8.♔c1(♔c2) ♚b5, 9.♔b1(♔b3) ♚a4, 10.♔a2,** tablas.

Las posiciones con dos puntos de ataque no son sólo posibles en este, sino en cualquier otro sistema de casillas conjugadas. La maniobra de los reyes en estas posiciones no viene determinada de ningún modo por la forma que presente el zugzwang. Puede, como en el 331, tener características de oposición. Los reyes pueden mantenerse en columnas vecinas, como en el 332. La maniobra puede ser también mixta (combinada) y hasta completamente distinta de las dos indicadas, como se aclarará más adelante. El quid de la cuestión estriba en que el tipo de la maniobra depende en cada caso concreto de las características de la estructura de los peones, es decir, del sistema de casillas críticas que corresponde a esta estructura.



Consideremos el fundamento teórico de la maniobra de los reyes en las posiciones con dos puntos de ataque.

El ejemplo **332 (V. Leik, 1941)** se halla muy distante de ser el primero en este sentido y su concepción tampoco es original, ya que la idea tiene precedentes. No obstante, esta posición es cómoda para el estudio, gracias a su sencillez y a que está desprovista de grandes zonas de conjugación (el 80 era aún más sencillo).

En la posición inicial del problema, la situación en el flanco de rey es distinta; a saber: ♔f1, ♙h2 - ♚g4, ♟h4. En contestación a 1.♔g2 es malo 1...h3+, ya que después de 2.♔f2 ♚h4, 3.♔f3, las negras pierden un peón. Sólo queda 1...♚g5! (no se debe 1...♚h5?, a causa de 2...♔f3 ♚g5, 3.h3 ♚h5, 3.♔e2, acercandose a "b7"); 2.h3 ♚h5. Esta posición, fijada en el diagrama, la consideraremos como inicial.

El **332** se caracteriza por los puntos de ataque (casillas críticas) "g4" y "b7" y

sus correspondientes zugzwangs ♔f3-♚g5 y ♔a6-♚b8. Los caminos más cortos entre las posiciones de zugzwang constan, para uno y otro adversario, de seis escaques (los de blancas "f3-e2-a6"; los de negras: "g5-d8-b8"). El rey negro debe mantenerse una columna a la derecha del blanco.

El concepto de camino más corto fue establecido por R. Bianchetti en 1925, al hacer el análisis de una posición. El señaló cada casilla con dos cifras que indicaban las distancias que le separaban de la primera y de la segunda posición de zugzwang. Aquellos escaques en los que ambas cifras coincidían los consideraba «conjugados». En 1931, K. Ebersz adoptó esta numeración de las casillas para construir su teoría matemática (en gran parte abstracta) de la maniobra de los reyes, basada en un sistema de coordenadas. El final de su artículo (las conclusiones) no fue publicado. En 1952, A. Chéron se aprovechó de la ingeniosa idea de Bianchetti, pero con el único fin de escoger por su mediación las casillas conjugadas más eficaces entre todas; a partir de este momento señaló las zonas conjugadas por letras.

Las distancias que separan las casillas de los puntos de ataque (distancias «críticas») se ven inmediatamente en el tablero, y esto parecía que debiera dar al jugador el punto de orientación que le es tan necesario en las complicadas maniobras de los reyes. Sin embargo, como se verá más adelante, y sin dejar de reconocer cierta utilidad en las consideraciones que acabamos de exponer, no deja de ser dudoso el que sobre esta base sea posible crear un método completo para resolver las posiciones bloqueadas.

Las casillas del camino más corto han sido marcadas en el **332** con cifras que señalan sus distancias (número de jugadas) al punto de zugzwang izquierdo, primero, y después al derecho. Estas casillas corresponden exactamente a las análogas del adversario y, en este caso, pueden ser consideradas como zonas principales. En caso de que el rey blanco se situase en uno de los escaques del camino más corto, el rey negro deberá responder haciendo lo mismo, precisamente porque el camino es el más corto. En muchas posiciones, el método a seguir para ganar consiste en obligar al rey contrario a situarse en una de las casillas de su camino más corto y, después de esto, ocupar la casilla conjugada de su camino más corto. En el 332 el problema es más sencillo. Basta con echar una ojeada al diagrama para ver *lo estrecha que es la «senda» de las negras en la octava fila*. En esta no disponen de *escaques adyacentes* al camino más corto y, por consiguiente, en este tramo del camino no se hallan en situación de soportar la menor desviación, cosa que, por el contrario, pueden permitirse las blancas.

La solución debe estar ya clara: **1.♔f3 ♚g5** (las negras se ven obligadas a realizar una marcha «paralela»); **2.♔e2 ♚f6, 3.♔d3 ♚e7, 4.♔c3! ♚e8** (las negras han podido todavía contestar a la desviación del rey blanco, pero ya no pueden repeler la segunda y siguiente desviación); **5.♔b4! ♚d8, 6.♔c4!** y ganan (6...♚c8, 7.♔d3; o bien, 6...♚e7, 7.♔b5).

El blanco ha comenzado la maniobra decisiva (utilización del «triángulo») en la cuarta jugada. El aplazarla hubiese sido, para la estructura de los peones que se considera, erróneo; por ejemplo: 4.♔c4 ♚d8, 5.♔b4? ♚c8, siguiendo 6...♚b8,

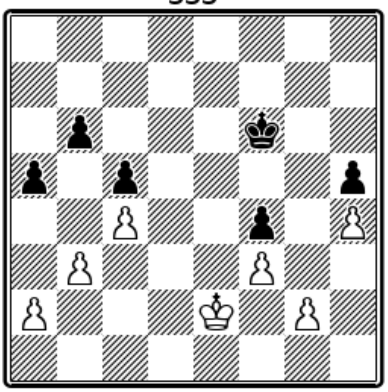
con lo que se ponen en condiciones de atacar a los peones ♙e3 y ♙e4. Menos mal que en este caso es posible corregir el error mediante 5.♔d3! ♚e7, 6.♔c3 (ejemplo de posición «reversible»; si las negras no se hallasen tan privadas de movimientos, es decir, si dispusieran de una zona suficiente en la retaguardia, semejante equivocación podría llevar a tablas, y no debe perderse de vista que estas posiciones «irreversibles» aparecen con bastante frecuencia),

La posición 332 es muy sencilla; el tipo de maniobra de ésta no hubiera variado aun siendo otra la posición de los reyes; por ejemplo: ♔f1-♚g8. Más adelante examinaremos casos más complicados.

Pasemos a considerar las posiciones con un solo punto de ataque. Estas posiciones son muy numerosas y variadas. Pero bajo este nombre se suelen comprender sólo las que constan de una o de dos columnas libres entre los peones (generalmente, cadenas de peones), y éstas son ya menos frecuentes. Como regla general son muy complicadas.

En el **333**, el punto de ataque de las blancas es el escaque "e4". Estando situado el rey blanco en "d3", las negras pueden defenderse mediante "e5" y "f5". La posición ♚e5 es más fuerte, ya que a ♔d3-♔e2 se puede contestar inmediatamente ♚e5-♚d4; estando situado el rey negro en "f5", las negras, debido a ser inaccesible el escaque "e4", deberán emplear un tiempo más para alcanzar "d4". El negro dispone también de un punto de ataque ("d4") que las blancas pueden defender desde la casilla "d3" o la "c3".

333



Resumiendo, podemos decir que los puntos de ataque se hallan suficientemente defendidos y de por sí no son peligrosos. Es muy raro el que en la práctica se dé el caso de que en las posiciones con un punto de ataque se lleve éste a efecto precisamente en ese punto. Lo más frecuente es que la lucha se decida en un flanco, generalmente después de haber perdido el tiempo anteriormente mencionado; en el caso que consideramos los finales pueden ser extraordinariamente variados.

Después de ♔f2, las posibilidades de las blancas en el **333** consisten en el movimiento ♙g4, lo que les da un peón pasado, mientras que la contramaniobra de las negras reside en la jugada ♚d4, y, si hay oportunidad, en ♟a4 (también en ♟a3).

Esta partida la perdieron las negras después de 1...♚e5, 2.a4! ♚d4, 3.♔d2 ♚e5, 4.♔d3! ♚f5, 5.♔e2 ♚e5, 6.♔f2 ♚d4, 7.g4 fxg3+, 8.♔xg3 ♚e5, 9.♔g2! ♚d4, 10.f4.

Mucho más consistente hubiese sido la defensa **1...a4**, a la que, según Taimánov, hubiese podido seguir **2.bxa4! ♚e5** (o bien 2...♚f5, véase A); **3.♔d3 ♚f5, 4.♔c2! ♚e5, 5.♔c3! ♚f5, 6.♔b3 ♚e5,**

7.a5! bxa5, 8.♔a4 ♚d4, 9.♔b5 a4, 10.a3! ♚c3, 11.♔xc5 ♚b3, 12.♔d5 ♚xa3, 13.c5 ♚b4, 14.c6 a3, 15.c7 a2, 16.c8=♕ a1=♛, 17.♕c5+ ♚b3, 18.♛c4+, siguiendo el cambio de las damas y una fácil victoria.

A) 2...♕f5, 3.♔d3 ♕e5, 4.♔c3 ♕d6, 5.♔b3 (o bien, inmediatamente 5.a5); 5...♕c6, 6.a5 bxa5, 7.♔a4 ♕b6 (se ha dado una posición con dos puntos de ataque; hay que atraer al rey negro al escaque "a6"); 8.a3! ♕a6, 9.♔b3 ♕b6, 10.♔c3 ♕c6, 11.♔d3 ♕d6, 12.♔e4 y ganan.

Examinemos ahora otros ejemplos:

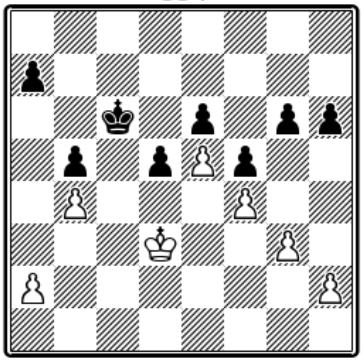
333a. G. Wolker, 1841.
♔f2, ♙d3, ♙f3, ♙g4, ♕b7, ♟d4, ♟g5, ♟h6
Las blancas no pueden ganar. 1.f4! ♕c6 (no 1...gxf4?); 2.♔g3 ♕d5 (♕d6); 3.f5 (3.♕f3 gxf4!); 3.♕d6! (teniendo en cuenta la posición de zugzwang ♔f3-♕e5); 4.♔f2 ♕d5, 5.♔f3 ♕e5, y la jugada 6.f6 no da nada.

333b.
♔f3, ♙c3, ♙f5, ♙g4, ♕d6, ♟c4, ♟f6, ♟g7
Tablas. Es inútil 1.♔f4 ó 1.♔e4, ya que las casillas "e5" y "c5" son inaccesibles a las blancas. Los escaques críticos aquí son "d5" y "d4", y las negras pueden defenderlas con éxito.

333c.
♔f5, ♙c4, ♙g5, ♙g6, ♕d6, ♟c5, ♟g7
Ventaja blanca. En contestación a ♔f5, las negras se defendieron con ♕d6; en caso de ♔e4 habría que jugar ♕e6; sólo a la casilla "f4" no tiene el negro otra que oponer. Por eso 1.♔f4 ♕e6, 2.♔e4 ♕d6, 3.♔f5 y ganan.

333d. R. Bania, 1926.
♔h1, ♙a3, ♙d5, ♙g3, ♙g4, ♕h8, ♟a4, ♟d6, ♟d7, ♟g5
El blanco tiene ventaja. (Para que el problema tenga solución se ha añadido el peón "g3".) 1.♔g2 ♕g7, 2.♔f3 ♕f6, 3.♔e4 ♕g6, 4.♔d3! ♕f6, 5.♔d4 ♕g6 (las blancas han ganado un tiempo; ahora decide la partida el peón "a", junto con la maniobra del rey); 6.♔c4 ♕f6, 7.♔b4 ♕e5, 8.♔xa4 ♕xd5 (de no existir el peón "g3", el negro se salvaría jugando: 8...♕f4); 9.♔b5 ♕e5!, 10.a4 d5, 11.a5 d4, 12.♔c4 ♕e4, 13.a6 d5+, 14.♔b3! d3, 15.a7 d2, 16.♔c2 y ganan.

334

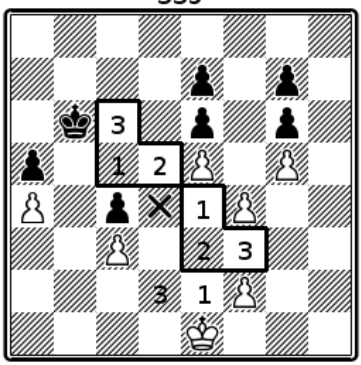


En el **334**, después de un interesante juego en los flancos, resuelve la lucha la ocupación del escaque de ataque.
El peón de más y pasado ♟d5 («orgullo» de la posición de las negras) deberá a ciencia cierta ser sacrificado a fin de asegurar un punto de ataque al rey negro.
Pero antes de esto es preciso obligar a los peones "blancos de torre a moverse (gastar sus tiempos de reserva).
1...a6! (asegurando el flanco de dama); **2.♔d4 ♚d7, 3.♔c5 ♚e7, 4.♔d4 ♚f7** (esto obliga a 5.h4, ya que amenaza g5 y

♔h5)**; 5.h4 ♚e7, 6.♔c3 ♚d7, 7.♔d4 ♚c6, 8.♔d3 ♚b6, 9.♔e3!**
En esta partida las blancas jugaron: 9.♔d4, con lo que permitieron que inmediatamente siguiese: 9...a5, 10.a3 axb4, etc. En cambio, ahora preparan una celada: en caso de 9...a5?, seguiría 10.g4!!, y en vista de la amenaza 11.h5 bxh5, 12.g5, las negras se ven obligadas a gastar su tiempo de reserva mediante ♟h5, después de lo cual el ganar es completamente imposible. Pierde 10...fxg4?, a causa de 11.h5 gxh5, 12.f5 exf5, 13.e6 ♔c7, 14.bxa5! g3, 15.e7 ♔d7, 16.a6 d4+, 17.♔f3 d3, 18.a7 d2, 19.♔e2 g2, 20.e8=♕+ ♔xe8, 21.a8=♕+, y 22.♕xg2. **9...♚b7, 10.♔e2 ♚c6, 11.♔e3 a5!**
El rey negro se halla más cercano en un movimiento a la columna "e", y el avance 12.g4? ya no da resultado: 12...fxg4!, 13.h5 gxh5, 14.bxa5 g3, 15.f5 exf5, 16.e6 d4+, 17.♔f3 d3, 18.e7 ♔d7, 19.a6 d2, 20.♔e2 g2, 21.a7 d1=♛+, 22.♔xd1 g1=♛+ y 23...♛xa7.
12.a3 (o bien, 12.bxa5 ~, 13.g4 h5! y ganan); **12...axb4, 13.axb4 ♚b7(♚c7)** (sería prematuro 13...d4+, 14.♔xd4 y la conjugación quedaría de las blancas); **14.♔d4 ♚b6, 15.♔c3 d4+!, 16.♔d3 ♚b7, 17.♔xd4 ♚c6!, 18.♔c3 ♚d5, 19.♔d3 h5** y ganan las negras.

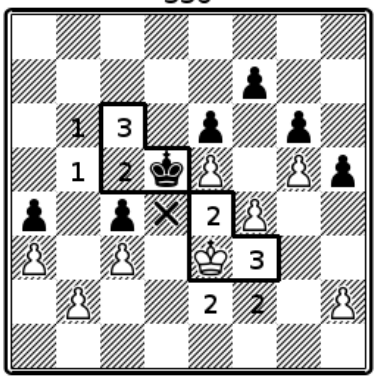
La posición **335**, cuya composición es un tanto irregular, expresa claramente la idea de un avance en el centro mediante las maniobras correspondientes, después de lo cual se consigue la victoria gracias a que se dispone de un tiempo de reserva. Las zonas principales son así fáciles de determinar. Algo más difícil resulta establecer la conjugación de las casillas de la retaguardia ("d2" y "e2"); pero "e2" es afín a la casilla "e4" y "d2" complementa "e2" y "e3" un triángulo. (Este encadenamiento de triángulos no deja de ser curioso y característico.)

335



La solución es ahora sencilla: 1.♔d1! ♔c6, 2.♔d2 ♔c5, 3.♔e2 ♔c6, 4.♔f3 ♔d5, 5.♔e3 ♔c5, 6.♔e4 ♔c6, 7.♔d4 ♔b6, 8.♔xc4 ♔c6 (ahora nos hallamos ante una nueva fase, la final); 9.♔d4 ♔b6, 10.c4 ♔c6, 11.c5 ♔c7(♔d7), 12.♔c4 ♔c6, 13.f3 y ganan.

336

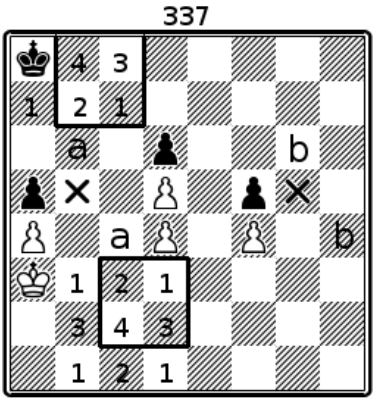


El **336** se dio en la partida Neustadt-Porges, 1901, que terminó en tablas. Las zonas principales están claras; los reyes se hallan ya situados en ellas, en las casillas que deberán ir señaladas con la cifra "1".

La situación aquí es otra, en las casillas de la retaguardia, que en el 335, donde el rey negro no podía alcanzar el escaque "b5".
La casilla "c5" puede ser ocupada desde dos escaques equivalentes, el "b5" y el "b6". Este «sobrante de conjugación» de las negras obliga a mirar con ciertas reservas un posible empleo del tiempo de reserva de las blancas en el transcurso de la partida (mediante "h4").
En todo caso, se hace preciso obligar previamente a las negras a situarse en la posición de zugzwang (♔d4-♚b5, y, antes de esto, ♔e4-♚c5).
¿Cómo llevar esto a cabo? Hay que traspasar el turno de jugar al negro mediante el método del «triángulo». El rey blanco se verá obligado forzosamente a salir de la zona principal y volver después a ella habiendo conquistado la conjugación.
El éxito es seguro, ya que si el rey negro se sitúa en "b5" o en "b6" ("1"), pierde contacto con la casilla "d5" ("1"), al tiempo que el rey blanco, maniobrando por los escaques "e2" y "f2", no se aparta ni un ápice del escaque "e3" ("1"); si, por el contrario, el rey negro va a mantenerse en la zona principal, las blancas, gracias al uso que pueden hacer de las casillas de la retaguardia, siempre hallarán un instante propicio para entrar en la zona principal.

1.♔f3 ♚c6

Ahora ya no se consigue nada con 2.♔e4, a causa de 2...♚c5, y en caso de 3.h4?, se tiene 3...♚c6, 4.♔d4 ♚b5 y tablas, y si 3.h3?, entonces 3...h4!, y tampoco ganan las blancas, ya que a 4.♔f3 el negro siempre puede contestar con 4...♚d5; por ejemplo: 4.♔e3 ♚c6, 5.♔f2 ♚c5, 6.♔f3 ♚d5! y no se puede 7.♔g4 a causa de 7...♚e4. Hemos llegado así al momento principal que determina la dificultad de este final: al movimiento de los peones en la columna "h". De antemano es evidente que las blancas no pueden avanzar por el centro; su plan debe consistir en atraer el peón negro "h5" a "h3", donde será posible llegar hasta él no sólo desde la casilla "f3", sino también desde la "f2".
2.♔e2, ó ♔f2, ♚c5 (o bien, 2...♚d5, 3.♔e3 ♚c5, 4.♔e4 y las negras se encuentran en zugzwang); **3.♔f2, ó ♔e2, ♚c6, 4.♔f3** (conquista de la conjugación en la zona principal); **4...♚d5, 5.♔e3 ♚c5, 6.♔e4 h4** (obligado, debido a 6...♚c6, 7.♔d4 ♚b5, 8.h4, pero ahora es preciso conseguir el movimiento del peón negro "h3"); **7.♔f3! ♚d5, 8.♔e3! ♚c5, 9.♔e4 ♚b5** (peor sería 9...♚c6, 10.♔d4 ♚b5, 11.h3); **10.♔d4 h3** (el objetivo ha sido alcanzado, comenzando ahora una nueva fase del final, el paso a la cual se realiza mediante la típica ganancia de tiempo); 11.♔e3 ♚c5, 12.♔f2! ♚d5, 13.♔f3 ♚c5, 14.♔g3 ♚d5, 15.♔xh3 ♚e4,16.♔g4 y ganan.
Los diversos finales que se originan no guardan relación directa con nuestro tema y se explican de pasada:
a) 16...♚e3, 17.♔g3 ♚e4, 18.h4 ♚e3, 19.h4 gxh5, 20.f5 exf5, 21.g6 fxg6, 22.e6 f4+, 23.♔h2.
b) 16...♚d5, 17.♔f3 ♚c5, 18.h3 ♚d5, 19.h4 ♚c5, 20.♔g4 ♚d5, 21.h5 gxh5+, 22.♔xh5 ♚e4, 23.g6 fxg6+, 24.♔xg6 y 25.♔f6.
c) 16...♚d3, 17.♔f3! ♚c2, 18.h4 ♚xb2, 19.h5 gxh5, 20.f5 exf5 (20...♚xa3 o bien, ♚xc3, 21.g6 fxg6, 22.fxe6); 21.g6 fxg6, 22.e6 ♔xa3, 23.e7 ♚b2, 24.e8=♕ a3, 25.♕b5+ y ganan.



El final **337** (*) ha desempeñado un papel histórico en el desarrollo de la teoría de los finales de peones. En el período en que la escuela de los partidarios de la oposición triunfaba en toda la línea y era de todos reconocida, se hizo pública una posición en la que los seguidores de esta escuela se vieron metidos en un callejón sin salida y, hablando lisa y llanamente, les falló el terreno sobre el que se apoyaban. Este final llamó extraordinariamente la atención y suscitó infinidad de comentarios, conferencias y discusiones (en el curso de todo esto se volvió a hablar de un estudio de Lecacq, publicado con bastante anterioridad, y que en su tiempo pasó casi inadvertido; véase el 342). M. I. Chigorin fue uno de los primeros en señalar la importancia de las «casillas conjugadas».

Las dificultades que surgen al maniobrar con los reyes (menores en el 337 y un poco mayores en la variante de Reichgelm, 331a), se intentaron salvar múltiples veces, proponiendo métodos de solución fáciles, «sin quebraderos de cabeza». Para el final que consideramos se conocen por lo menos tres recetas de este tipo.

La última de que tenemos noticia recomienda, después de haber determinado las posiciones principales de zugzwang (♔c4-♚b6 y ♔h4-♚g6) y de haber comprobado que en éstas los reyes se hallan situados en columnas vecinas, habiendo una fila de separación entre ellos, considerar estas posiciones (lo mismo que cuando la distancia que separa los reyes es de tres y de cinco filas) como base de la maniobra. Según esto, en el 337 la solución es: 1.♔b2!, y en el 337a, 1.♔b1!, etc.

La primera receta (teniendo en cuenta la época en que fue publicada) recomienda en fin de cuentas lo mismo, pero en forma más sencilla: «Situar el rey en la

(*) Existe una gran diversidad de opiniones respecto al origen de este problema y hasta de quién puede ser su autor. La comprobación realizada nos permite afirmar lo que sigue. En la primavera de 1901, Lasker se presentaba en distintas ciudades de los Estados Unidos, pronunciando conferencias y realizando torneos simultáneos. Según testimonio de un testigo presencial. el conde A. L. Razvadovskí, Lasker demostró el 21 de mayo de 1901, en un club de Chicago, «uno de sus últimos finales, ligeramente modificado por Reichgelm» (337). Esta noticia fue copiada por la revista «Shaimatnoe Ohozreniel (1901, pág. 245) de «Nuova Rivista» (núm. 6). En este mismo año, Lasker publicó su estudio en el «Manchester Evening News», y Reichgelm, en el «Chicago Tribune». Queda sin aclarar si la posición 337 se dio en su totalidad en el torneo simultáneo de Lasker o si fue sólo la distribución característica de los peones, pero en todo caso es indudable que el final no surgió «en el match Lasker-Reichgelm. A. mis preguntas, Lasker, en 1937, contestó : «El estudio es mío. Yo conocí a Reichgelm en Filadelfia, en 1904, donde él me dio a conocer su modificación». Hay que reconocer que la variante de Reichgelm eleva aún más el valor teórico del estudio original.

zugzwang (♔c4-♚b6 y ♔h4-♚g6) y de haber comprobado que en éstas los reyes

se hallan situados en columnas vecinas, habiendo una fila de separación entre ellos, considerar estas posiciones (lo mismo que cuando la distancia que separa los reyes es de tres y de cinco filas) como base de la maniobra. Según esto, en el 337 la solución es: 1.♔b2!, y en el 337a, 1.♔b1!, etc.

La primera receta (teniendo en cuenta la época en que fue publicada) recomienda en fin de cuentas lo mismo, pero en forma más sencilla: «Situar el rey en la columna vecina y en un escaque de color distinto».

Sin embargo, ambos autores no dijeron por qué en la posición ♔d1-♚d7, tocándoles jugar a las blancas, se debe mover ♔d1-♔c2! (y no ♔c1 o ♔e1), aún cuando en este caso el número de filas que los separan inesperadamente resulta ser par y los escaques "c2" y "d7" son del mismo color. Si se trata de una excepción, ¿qué explicación tiene? ¿Cómo averiguar estas excepciones para no equivocarse al maniobrar? Es indudable que las recetas propuestas no abarcan todo el contenido del 337.

El inconveniente de las soluciones mecánicas consiste precisamente en que no permiten averiguar la esencia de las posiciones y se hallan sujetas al riesgo de caer en un error en cuanto estas últimas se apartan lo más mínimo de la norma de antemano establecida.

Examinemos detalladamente la solución de la **337**, por cuanto ésta ilumina con claridad diáfana la teoría general de los finales de este tipo.

¿Cómo se debe enfocar la solución de las posiciones con dos puntos de ataque?

Ante todo deben determinarse las posiciones de zugzwang alrededor de estos puntos (las "a" y "b" en el 337) y establecer las características del «camino más corto» entre las casillas de zugzwang (véase el 332). Para ambos adversarios éste se compone de seis escaques: los del blanco son: "c4", "d3", "e3"("e2"), "f3"("f2"), "g3", "h4", y los del negro, "b6", "c7", "d7"("d8"), "e7"("e8"), "f7", "g6". En caso de que el camino de las blancas resultase ser más corto, hablando en términos generales, no habría «jugada», el rey se dirigiría sencillamente al punto "h4". Comparando entre si las casillas conjugadas del camino más corto, se llega a la conclusión de que el rey negro debe mantenerse todo el tiempo una columna a la izquierda del blanco.

Después de esto pasamos a examinar las posiciones de zugzwang. No se necesita un análisis para convencerse de que sería infructuoso intentar dar la batalla alrededor del punto "g5"; es más, en caso de que el rey negro sea atraído a esta casilla prematuramente, las tablas son inevitables, ya que las blancas no podrían volver al flanco de dama a causa del contraataque de las negras sobre el peón "f4".

Si, en general, las blancas son capaces de conseguir algo, esto sólo puede ser en el flanco de dama. Unicamente «ganándole la partida» aquí al adversario (por ejemplo, obligando al rey negro a desviarse dos columnas a la izquierda), pueden realizar el ataque decisivo sobre "g5".

Al analizar la situación en el flanco de dama, partiremos de la posición principal de zugzwang "c4-b6". La segunda de estas posiciones es la "d3-c7" (no hay que olvidar que las casillas del camino más corto se corresponden siempre unas a otras). De ahí se desprende la conjugación de los escaques de unión "c3" y "b7" (señalados con la cifra "2").

Así pues, la zona principal de las blancas (en torno al punto inaccesible "d4") es el triángulo **a**, **1**, **2**; la zona de las negras (en el punto inaccesible "c6") es análoga. La línea avanzada ha sido fácil de establecer, entrando después en acción el «encadenamiento de triángulos» y las «casillas afines» de que se trató al analizar el 335. Razonaremos así: el rey blanco alcanza las casillas "1" y "2" desde el escaque "d2" ("3") con este último sólo puede estar conjugado el "c1" (una columna a la izquierda) y de ningún modo lo está "b1" (dos columnas más a la izquierda). Del mismo modo se determina el "4" y llegaremos a la conclusión de que nos hallamos ante un sistema de conjugación «cuadrado-triangular», Y si esto es así, la conjugación de las casillas de la zona de la «retaguardia» se ve inmediatamente, de acuerdo con la característica de la «afinidad» (saltando un escaque, según las leyes de la oposición).

¿Por qué hemos eliminado, en resumidas cuentas, la casilla "a" de la zona principal? Esta es una cuestión de método y puede ser enjuiciada de diversas formas. Los escaques de zugzwang son casillas especiales, para las que no hay análogas en el tablero. Pero a veces se las incluye en la zona principal, por ejemplo, cuando la maniobra se halla limitada por falta de espacio (véase a este respecto, entre otros, el 338).

Después de haber determinado las casillas y las zonas de conjugación (el hallarlas rápidamente se consigue mediante ejercicios sistemáticos), pasamos a considerar el momento principal del análisis, es decir, a poner en claro si las blancas pueden hacerse con la conjugación en la zona principal. Resulta que las blancas se apoderan de la conjugación inmediatamente, en su primera jugada, en las casillas de la retaguardia, antes de que los reyes lleguen a la zona principal.

Concretamente, en el 337 se debe jugar 1.♔b2! y las negras ya no pueden defenderse, por ejemplo: 1...♚a7, 2.♔b3 (la casilla "b1" es también «conjugada»; no obstante, a la primera oportunidad hay que salir a la «linea avanzada»); ♚b7, 3.♔c3 ♚c7, 4.♔d3 y ganan (4...♚d7, 5.♔c4, o bien, 4...♚b7 (♚b7), 5.♔e3 etc.). Una variante interesante es: 1.♔b2 ♚a7, 2.♔b3 ♚a6. Es claro que las blancas continúan 3.♔c2!, eligiendo la casilla para la que las negras no tienen conjugación (hasta "b8" hay mucho trecho y a 3...♚b6 sigue 4.♔d2!).

Tocándoles jugar a las negras, éstas se apoderan de la conjugación mediante 1...♚b7 y, sin perderla ya (2.♔b3 ♚a7, ó bien, 2.♔b2 ♚a8) alcanzan tablas. También se puede 1...♚b8, ocupando la conjugación después de haber entrado el rey blanco en la columna "b".

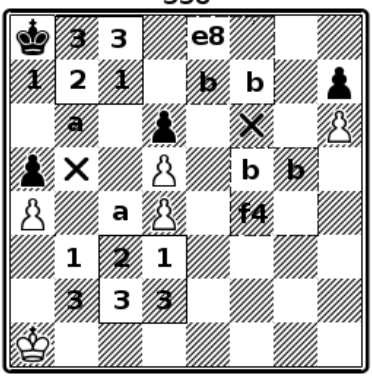
En el **337a** (♔a1-♚a7), se debe jugar 1.♔b1! ♚b7, 2.♔c1 ♚c7, 3.♔d1. Conservando todo el tiempo la conjugación, las blancas no han podido todavía apoderarse de ella en la zona principal. Sin embargo, las negras se hallan ahora en un momento critico: en caso de 3...♚c8, sigue 4.♔d2! y si 3...♚d7 (♚d8), 4.♔c2!, aprovechándose de que para la casilla "c7" las negras no tienen ahora conjugación (¡hasta el escaque b8 hay un gran trecho!). Después de 4...♚c8, 5.♔d2! ♚d7, 6.♔c3 ♚c7, 7.♔d3, la victoria de las blancas es evidente. Los movimientos finales son extraordinariamente característicos: después de haber entrado en condiciones favorables en la zona

principal, el rey blanco se ha acercado consecuentemente al punto de ataque (poseyendo también aquí todo el tiempo la conjugación), hasta que las blancas logran su objetivo principal: sacan al rey negro «al camino más corto» tocándole jugar.

Perteneciéndoles mover a las negras, se consiguen tablas mediante 1...♔b7 (también se puede 1...♔b8), pero de ningún modo con 1...♔b6?, a causa de 2.♔b2!, quedando las negras sin casilla conjugada.

Extraordinariamente instructiva resulta la comparación del **337** con el ejemplo que a continuación se da, ya que descubre totalmente lo esencial de las zonas conjugadas (la relación mutua entre los flancos).

338



El **338** es una variante de R. Bianchetti (1925), propuesta por él, junto con el 337, con el deseo evidente de demostrar la inmutabilidad del método de solución de todos los finales de este tipo. El consideraba que las blancas ganan después de 1.♔b2 ♔a7, 2.♔b3, etcétera. Sin embargo, el parecido de las posiciones le engañó por completo. Habiendo establecido para el 337 la numeración de las casillas a fin de determinar sus distancias a ambos puntos de ataque (lo mismo que en el 332), se olvidó de hacer esto para el 338, a pesar de que estaba obligado a hacerlo, ya que había variado la estructura de los peones al trasladar los ♙f4 y ♟f5 a "h6" y "h7", respectivamente. Como ya sabemos, toda variación en la distribución de los peones da lugar a un nuevo sistema de casillas críticas. La esencia de este sistema puede continuar siendo la misma, pero también puede cambiar radicalmente.

Es de suponer que Bianchetti comparó únicamente «los caminos más cortos» (a-b) y comprobó que cada uno constaba de cuatro casillas. Pero debía haber comprobado todos los escaques de la zona principal. Si tomamos la casilla "d2", veremos que en el 337 le correspondía solamente la "c8", mientras que en éste se halla también conjugada con ella la casilla "b8", ya que tanto desde "d2" como desde "b8" se precisan tres movimientos para alcanzar sus correspondientes escaques de zugzwang "b" (las distancias críticas para "d2" y "b8" son iguales, respectivamente, a "2, 3").

Así pues, la zona de conjugación en el **338** resulta menos rígida para las negras: a tres casillas ("b2", "c2" y "d2") de las blancas corresponden dos ("b8" y "c8") de las negras, en las que estas últimas pueden realizar maniobras de espera. Esto permite al negro hacer tablas; por ejemplo: 1.♔b2 ♔b8! (y no 1...♔a7?, como jugaba Manchetti); 2.♔c2 ♔c8! (¡nada de maniobrar en las columnas vecinas!); 3.♔d2 ♔b8!! (semejante «libertad» sería inconcebible en el 337); 4.♔e3 (a 4.♔c3, ♔d3 contestarían las negras con 4...♔b7, (♔c7)); 4...♔c8!, 5.♔f4 ♔d7 (♔d8), 6.♔f5 ♔e7, tablas. Bien es

verdad que las blancas pueden realizar aún una última tentativa: 6.♔g5 (en lugar de ♔f5); 6...♚e7, 7.♔f5 ♚f7 y da la impresión de que el rey blanco puede lanzarse al punto "c4", pero la realidad es que se ve ya obligado a guardar al peón "h6". Esta es la verdadera causa de la «libertad de maniobra de las negras»! El traslado de los peones de ambos colores a "h6" y "h7" pone a las negras en condiciones de contraatacar, lo que determina en definitiva todo el sistema de escaques críticos.

Si añadimos a las blancas un peón en "h5" (338a), veremos cuán difícil resulta a veces determinar las zonas principales. Si en el final de dama que resulta (8.♔e4 ♚f6, 9.♔d3 ♚g5, 10.♔c4 ♚xh5!, 11.♔b5 ♚xh6, 12.♔c6! ♚g7!, 13.♔xd6 h5, 14.♔e7 h4, 15.d6 h3, 16.d7 h2, 17.d8=♕ h1=♛), las negras pudieron hacer tablas, sería real para el 338a la numeración de las zonas tal y como en el 328, pero como las blancas ganan (después de 18.♕f8+ ♚g6; o bien, inmediatamente, 18...♚h7, 19.♕f7+ ♚h8, 20.♕f6+ ♚h7 y 21.♕f5+ ♚g8, 22.♕g5+ ♚h7, 23.d5), resulta que para nuestra posición 338a son correctas las zonas señaladas en el 337.

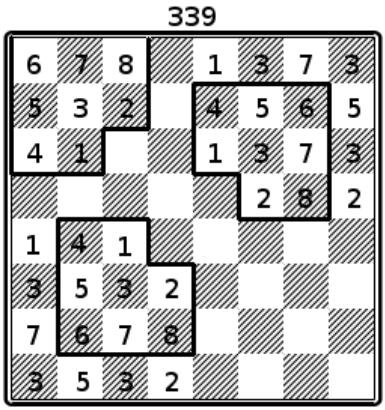
La conclusión práctica es que, sin entrar en los profundos cálculos arriba citados, lo *más seguro* es defenderse según las zonas del 337 (a ♔e3-e4 salva ♚d7, (♚d8) y en caso de ♔f4, habría que jugar ♚e8!, siendo la continuación: ♔f5, ♚e7!, o bien, ♔g5, ♚f7!; véase las zonas del flanco de rey); no obstante, cuando no hay elección, hay que defenderse de acuerdo con el 338, y si la defensa no tiene éxito, esta es debido únicamente a que la posición no tiene defensa de cualquier modo que se la mire.

En el **338** es también interesante la distinta disposición de los reyes en la columna "a", cuando les toca jugar a las blancas. Si el rey negro se halla en "a8", la partida termina siempre en tablas, independientemente del lugar en que se encuentre el rey blanco (en "a1", "a2" ó "a3"). Estando situado el rey negro en "a6", ganan siempre las blancas. En caso de que el rey negro ocupe "a7", son tablas si el rey blanco está en "a1", y cuando éste se halla en "a2" ó "a3", las negras pierden. Todo esto es fácil de deducir de la distribución de las casillas conjugadas.

3. SISTEMA DE LAS OCHO CASILLAS

Este sistema abarca mayor número de escaques que el del cuadrado y el triángulo, pero, como pronto quedará demostrado, su aplicación en las partidas es, por regla general, más fácil. El esquema 339 nos permite ver los rasgos característicos del sistema de las ocho casillas.

En el diagrama **339** se dan *dos distribuciones distintas*. En la primera, la zona de las blancas se contrapone a la zona de las negras, situada a la izquierda. Aún cuando se hallan desviadas una respecto a la otra, estas zonas son *simétricas horizontalmente*. En la segunda distribución, a esta misma zona de las blancas se contrapone, a la derecha, la zona simétrica *diagonalmente* de las negras (en el esquema se muestra una simetría completa, pero pueden darse desviaciones).



Las zonas tienen la forma de un cuadrado de 3x3, en el cual falta una casilla (inaccesible al rey), y constan, por lo tanto, de ocho escaques.

Si en el sistema del cuadrado y el triángulo era relativamente fácil recordar la conjugación de tres y cuatro casillas, en el que ahora consideramos esto parece más difícil. Es, pues, comprensible el que a los prácticos les asuste, generalmente, la perspectiva de maniobrar con los reyes en tan grandes espacios, tanto más cuanto un movimiento falso puede variar el resultado de la partida. Sin embargo, estos temores, basados en una apreciación superficial, son en gran parte exagerados. Más adelante daremos a conocer métodos sencillos de orientación en las zonas de ocho casillas, que permiten hacer uso de estas últimas con gran facilidad.

En primer lugar, es necesario llegar a comprender la *estructura* de las zonas y, entonces, resulta que no es tan difícil recordar el sistema de la conjugación; es más, en fin de cuentas, no es necesario mantener nada en la memoria.

En contra de la opinión de los teóricos que consideran más clara la representación por medio de letras que de cifras, nosotros estimamos que se debe hacer uso de una u otra según el objetivo que se persiga. En el caso que estudiamos, la anotación numérica es sencillamente imprescindible.

La base del sistema de las ocho casillas, su *núcleo*, lo forma el triángulo, que ya conocemos, alrededor del punto inaccesible. Generalmente, aun cuando esto no es obligatorio, la cifra "1" *representa el escaque de zugzwang*; la "2", *la casilla más cercana del camino más corto*, y la "3" *el escaque de unión*. Así pues, quedan cinco casillas colindantes con el triángulo. Consideremos la zona de las blancas en el 339. Las cifras "4", "5" y "6" se hallan en una misma columna de arriba hacia abajo, y las "6", "7" y "8", en idéntica fila y de izquierda a derecha. Esta distribución (mental) de las cifras debe ser *siempre* seguida.

Pasemos ahora a examinar las zonas de las negras. Merced al eje de simetría que tienen, se puede decir que son la «*imagen reflejada en un espejo*» de las zonas de las blancas. Si se dobla mentalmente el tablero por este eje, resulta que las zonas (a veces hasta después de haberse desviado), al ser superpuestas, coinciden.

Si consideramos la zona izquierda de las negras, veremos que el orden dé las cifras en las filas es el mismo que el de las blancas, correspondiendo en las columnas a la imagen invertida por un espejo (confróntense "4" y "4", "5" y "5", "6" y "6").

Así pues, nos hallamos ya en condiciones de formular la primera deducción práctica: para conservar la conjugación en la zona principal (simétrica *horizontalmente*), hay que contestar al movimiento del rey por una columna (o

por una fila) con un movimiento análogo del rey propio por la columna (o por la fila). Pero en los sistemas simétricos *diagonalmente* se debe maniobrar precisamente al *contrario*. Examínese atentamente el orden de las cifras: las de las blancas situadas en las columnas ("4", "5" y "6", por ejemplo), corresponden a las cifras de las negras que se encuentran en filas (las mismas "4", "5" y "6"), correspondiendo a las filas blancas las columnas de las negras. En este caso es preciso contestar a un movimiento a lo largo de una columna con otro a lo largo de una fila, y viceversa. Sin embargo, no puede ser tomada esta regla como absoluta. De ella quedan excluidos los movimientos «envolventes» de los reyes, acerca de los cuales se hablará más adelante. Pueden también darse excepciones en unos u otros casos específicos de la posición.

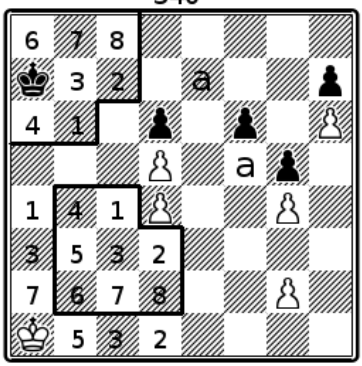
Así pues, debemos recordar: en los ángulos de cada zona hay siempre un "6", y en el centro, un "3". En lo que respecta a las casillas de la retaguardia (afines), se las numera de acuerdo con las leyes de la oposición (saltando una casilla).

Un medio auxiliar para determinar la conjugación de las casillas en ciertos casos complicados puede ser también el color de las mismas, según se verá más adelante. En el sistema horizontal que consideramos (339), las casillas conjugadas son de colores opuestos. Si se desplaza la zona de las blancas hacia la izquierda, sus colores son entonces idénticos (oposición ordinaria); lo mismo ocurre si se desplaza la zona hacia la derecha. En el sistema diagonal (el mismo 339), las casillas conjugadas son del mismo color, gracias a la simetría absoluta; pero pueden ser de colores opuestos si se desplaza la zona de las blancas hacia la izquierda.

Pasemos a examinar algunos ejemplos prácticos.

En el **340** las blancas disponen del tiempo de reserva ♙g3.

340



En relación con esto, las casillas "a6", "b6", "c6" ya no pueden ser consideradas como críticas, debiendo serlo las "a5" y "b5" (a ♔b5 es insuficiente contestar con ♚b7, a causa de ♙g3).

En el flanco opuesto el punto crítico es "f6". De esto se deducen las casillas de zugzwang: "c4-b6"(1) y "f5-e7", así como «el camino más corto». Construimos mentalmente el triángulo "1", "2", "3", situamos a la izquierda la serie vertical "4", "5", "6" y la zona de las ocho casillas queda completamente determinada. Está también clara la conjugación (representación) de cada uno de los escaques de la retaguardia. El rey blanco se encuentra en "3", y el negro, en "5". Las blancas pueden apoderarse inmediatamente de la conjugación (primero en la zona de la retaguardia).

1.♔b1 ♚b7, 2.♔c1 ♚c7, 3.♔b2! (maniobra envolvente característica: las

blancas aprovechan la primera ocasión que se les presenta para entrar en la zona principal. El blanco ocupa "6", por cuanto el negro no puede contestar de la misma forma. Observaremos de paso que al realizar la maniobra envolvente se puede infringir la «regla del color». Queda por añadir que, además de 3.♔b2, gana también 3.♔d1, y en caso de 3...♚b7, defendiendo "7" y "8", debe jugarse 4.♔e2!); **3...♚c8** (las negras se basan en que el rey blanco no puede llegar a "8", pero en estos casos las blancas continúan el movimiento envolvente); **4.♔b3! ♚c7, 9.♔b4! ♚b6, 6.♔c4!** (sería prematuro 6.g3?, a causa de unas simples tablas después de 6.♚a6; la jugada ♙g3 liquida todas las zonas). El problema está ahora resuelto: a 6...♚c7 seguiría 7.♔b5 ♚b7, 8.g3; y si 6...♚a5 (contraataque que suprime todas las consideraciones acerca de las zonas), habría que jugar 7.♔d3 ♚b4, 8.♔e4 ♚c4, 9.♔f5 ♚xd5 (o bien, 9...♚xd4, 10.♔e6 ♚c5, 11.g3); 10.♔xf6 y según se pudo determinar hace tiempo contando las jugadas, el peón "h" llega antes a la promoción.

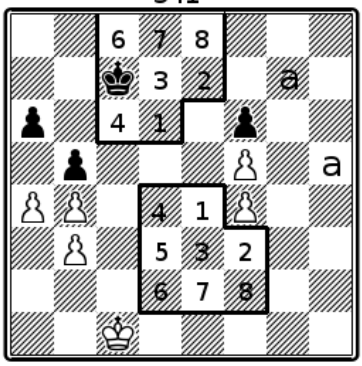
Comenzando las negras, éstas hacen tablas ocupando "3". Una vez que se han hecho con la oposición, ya no pierden, puesto que nada frena su maniobra: 1...♚b7!, 2.♔b1 ♚a7, 3.♔a2 ♚b8, 4.♔a3 ♚b7, etc.

En los finales de este tipo pueden darse varias variantes, pero en resumidas cuentas no hay necesidad de ellas: el resultado es evidente; no hay más que no equivocarse al elegir la casilla conjugada (bien es cierto que a veces es preciso soslayar algún que otro «escollo»; véase el 344).

N. Grigóriev, refiriéndose al estudio **341**, hizo al margen del libro una lacónica acotación: «¡estupendo!».

Las casillas críticas son aquí: "c5", "d5" y "g6".

341



De forma análoga al ejemplo anterior, los triángulos "1", "2", "3", se determinan fácilmente. *Por cuanto no pueden ser complementados hasta un cuadrado, ante nosotros tenemos un sistema de ocho casillas* (véase el diagrama; las casillas de la retaguardia no han sido cifradas). Las blancas disponen del tiempo de reserva ♙a5, y la conjugación de las zonas es valedera hasta que éste haya sido gastado (lo mismo que en el 340).

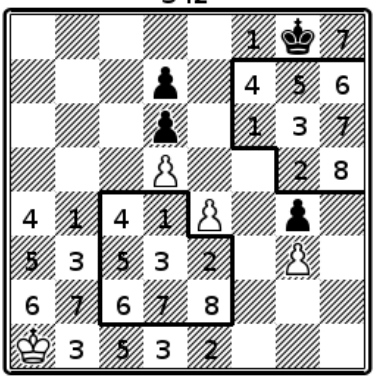
La posibilidad del cambio a4xb5 asegura un contraataque inevitable en el futuro de las negras en el flanco de dama, cuando el rey blanco se dirija (al final) a la casilla "g6".

Las blancas ganan apoderándose de la conjugación. **1.♔d1! ♚d7, 2.♔e1 ♚e7, 3.♔d2! ♚d8** (infructuoso intento de salvarse mediante la oposición. No es esto lo que ahora procede!); **4.♔e2 ♚e8, 5.♔d3! ♚d7, 6.♔e3!** (el ocupar junto con la conjugación la casilla "3" es siempre el principio del fin); **6...♚d6, 7.♔e4 ♚c6**. La lucha en la zona ha terminado a favor de las blancas, pero en el estudio quedan aún otros sutiles detalles.

Comienza ahora la fase del «*desbloqueo*» y de la promoción de los peones, fase que en cada final presenta facetas distintas. Aquí, el final es el siguiente (no es fácil calcularlo de antemano): **8.♔f3 ♚d5, 9.♔g3!** (en caso de 9.♔g4?, salva la situación 9...♚e4); **9...♚d4, 10.♔h4! ♚c3** (o bien, 10...♚e4, 11.♔g4 ♚e3, 12.♔h5 ♚xf4, 13.♔g6 ♚e5, 14.a5! y ganan); **11.axb5! axb5, 12.♔h5 ♚xb4, 13.♔g6 ♚xb3, 14.♔xf6 ♚c3!, 15.♔e5! b4, 16.f6 b3, 17.f7 b2, 18.f8=♛ b1=♛** (ahora el cambio de damas viene forzado); **19.♛c5+ ♚d2, 20.♛f2+ ♚c3 (♚d3), 21.♛d4+** y ganan.

Examinemos las distribuciones diagonales.

342



El **342** es la más antigua composición sobre el tema que consideramos. Conociendo los dos ejemplos precedentes, no presenta ya dificultad alguna el imaginarse las zonas de las ocho casillas. Las llancas ganan si hallándose el rey en "d4" pueden jugar ♙e5, o bien, encontrándose el rey en "e3", pueden ocupar "f4". De esto se deducen las posiciones de zugzwang ♔d4-♚f6 (1) y ♔e3-♚g5 (2). El camino más corto consta, en total, de dos escaques. La zona de la retaguardia de las blancas es mucho más rica, lo que les permite elegir el momento en que el rey blanco pueda entrar con éxito en la zona principal (donde, por necesidad, se encontrará mucho antes el rey negro).

Sin embargo, la columna "a" no puede ser utilizada por las blancas como base de operaciones a causa de su alejamiento del peón indefenso en "e4". Supongamos que en el 342 les toca jugar a las negras. Estas hacen tablas moviendo 1...♚g7, ocupando inmediatamente la conjugación ("5"). Pero pueden también jugar **1...♚h7**, ya que las blancas no se encuentran en situación de aprovechar esta «libertad». En efecto, de acuerdo con el sistema de las casillas conjugadas, deberían contestar: **2.♔a2**, pero resulta que, por la índole específico de la posición, no todos los escaques «afines» son buenos; después de **2...♚g7** (amenazando ♚f6 y ♚e5) es ya francamente mala 3.♔a3?, y no hay más remedio que jugar **3.♔b2** (♔b1, ♔b3) en contestación a la cual tienen las negras casillas conjugadas que las salvan.

A propósito de esto señalemos que después de 2.♔b2, las negras no deben pensar en «oposición» alguna y sí únicamente en las «casillas conjugadas». Pierde, por ejemplo, 3...♚f6?, a causa de 4.♔c2! (aprovechándose de que el escaque "h7" se halla muy lejos; movimiento envolvente); 4...♚f7 (o bien, 4...♚g5, 5.♔c3!; a 4...♚g6 contestan las blancas con la conjugación mediante 5.♔d3; a 4...♚g7 5.♔c3); 5.♔d2! ♚f6, 6.♔e2! ♚g6, 7.♔d3 y ganan. Pero en contestación a 3.♔b2 se alcanzan tablas moviendo **3...♚h8**, o bien, 3...♚h6 (el escaque "1" no substituye al "7", aún cuando todo esto es

«oposición»); por ejemplo: **4.♔b3 ♚g8** (o bien, ♚g6); **5.♔c2 ♚h7**, etc.

En caso de salir las blancas, es evidente que en un principio éstas deberán maniobrar, no a lo largo de la columna «a», sino por la primera fila, con tanta más razón que en ésta posición se apoderan inmediatamente de la conjugación. Su juego deberá estar supeditado a dos exigencias: **1)** hacer llegar lo antes posible el rey a la zona principal; **2)** entrar sin retraso en el triángulo decisivo, poseyendo la conjugación en ambos casos o apoderándose de ella.

1.♔b1! ♚g7 (damos una de las variantes como ejemplo); **2.♔c1 ♚g6, 3.♔d1 ♚g5** (ahora tienen ocasión las blancas, por vez primera, de entrar en la zona principal mediante un *movimiento envolvente*, es decir, por el momento sin apoderarse directamente de la conjugación, una pérdida de tiempo hubiera sido 4.♔e1 ♚g6, viéndose obligadas las blancas a regresar con el rey a "d1" para, después de ♔b4, realizar, por fin, la jugada correcta; de esto se deduce que la maniobra por las casillas conjugadas de ningún modo puede ser mecánica); **4.♔c2! ♚h6, 5.♔d2** (apoderándose de la conjugación; pero en el caso 4...♚f6, este mismo movimiento 5.♔d2 hubiese tenido el valor de un rodeo); **5...♚h5, 6.♔c3!** (6.♔e2 hubiese resultado de nuevo ser «marcar el paso»); **6...♚g5, 7.♔c4! ♚g6, 8.♔d3** y ganan. (La continuación para nuestros fines no presenta interés alguno.)

El método de la conjugación (*zona de las ocho casillas*) es actualmente no sólo el método más sencillo, sino el más seguro cuando deban jugarse finales de este tipo. Examinemos, a fin de comparar, otros métodos.

Según el método de las «distancias críticas» (en el caso que consideramos desde "1" y "2"), el escaque "g8", ocupado por el rey negro, se señala con "2,3". Para apoderarse de la conjugación, parece que las blancas deberían jugar: 1.♔b2 (también "2,3"). No obstante, esto conduce inmediatamente a tablas después de 1...♚h8. Es evidente que en este caso no se puede partir de las distancias a los escaques de zugzwang. Pero, por consiguiente, tampoco se puede, en general, hasta que no haya sido determinado en qué casos y por qué hay que hacer excepciones.

Suscita también dudas el «sistema de coordenadas». En éste las distancias se miden hasta los ejes coordenados, cuyos «puntos de apoyo» son los escaques inaccesibles en el campo de cada uno de los contrincantes. En las negras, por ejemplo, desde el punto "f5", se toman los segmentos "f5-f8" y "f5-h5"; las distancias que separan la casilla "g8" de estos segmentos quedan especificadas mediante la anotación "1,3". Para las blancas («punto de apoyo» "e4") se toman los segmentos "a4-e4" y "e1-e4". Hay que jugar 1.♔b1!, ya que el escaque b1 tiene como coordenadas "3,3". Puesto que si una de las cifras coincide, y la otra es mayor o menor en un número par de casillas («ley de las dos casillas»), se consigue o se conserva la conjugación. A 1...♚g7 (1,2) hay que contestar 2.♔c1 (3,2). Continuemos la variante: 2...♚g6 (1,1); 3.♔d1 (3,2), ♚g5 (1,0), 4.♔c2 (2,2). Esto es ya incomprensible y exige explicaciones especiales, pues de lo contrario acaso no se acierte en esta jugada. 4...♚h6 (2,1), 5.♔d2 (2,1), ♚h5 (2,0), 6.♔c3 (1,2). Incomprensible de nuevo! (No obstante, si se juega «según el

sistema», hay que seguir 6.♔e2 ("2,0") ♚h6 (2,1), 7.♔d2 (2,1), etc. Sin moverse del sitio. Resulta que el sistema «falla» en los movimientos envolventes, a no ser que los casos en ""0 deban ser tratados de forma especial; pero qué forma es ésta?); 6...♚g5 (1,0), 7.♔c4 (0,2). El mismo «embrollo». Sin embargo, el final es correcto; 7...♚g6 (1,1), 8.♔d3 (1,1), y ganan.

Para dar aquí fin a esta breve información sobre el sistema de «coordenadas», señalaremos su enorme complicación: **1)** en ciertas posiciones no se puede determinar por dónde deberán pasar los ejes coordenados; **2)** al pasar el rey al otro lado del eje, las distancias vienen dadas por magnitudes negativas; **3)** para explicar las diferentes particularidades de una posición, su autor (Ebersz) hace uso de numerosos conceptos nuevos, abstractos y poco convincentes. Es de suponer que el mismo autor llegó a la conclusión de la inutilidad del método, o bien, de la imposibilidad de terminarlo, ya que cesó de publicar en la revista la continuación de su estudio.

A pesar de todo, consideramos que sería prematuro rechazar de plano tanto el «sistema de coordenadas» como el «método de las distancias críticas». Algo hay de cierto y útil en estas teorías.

Queda aún por examinar el método simplificado de solución, «la receta preparada», similar a la del 337. Consiste en la recomendación de ocupar en las diagonales de casillas negras la oposición ordinaria (dejando un número impar de escaques entre los reyes) y situar los reyes en las diagonales de casillas blancas de modo que entre ellos haya un número par de escaques. Berger (seguramente teniendo en cuenta las posiciones del tipo 342a), hasta se atrevió a generalizar: en las diagonales abiertas, oposición ordinaria; mientras que en las que tienen barreras, distancias pares. Sin embargo, esta receta no resiste comprobación alguna: 1.♔a2 ♚f7 (entre los reyes hay un número par de casillas); 2.♔b2 ♚f6 (número impar); 3.♔c3. Y las negras deben rendirse, ya que el escaque "f5" es inaccesible y el "h7" está muy lejos. O bien, examinemos la posición inicial siguiente: ♔d3-♚g6 1.♔c4 ♚f7, 2.♔b3 ♚g8, 3.♔a2 ♚f7 (lo correcto es sólo 3...♚h7!); 4.♔b2 y las negras pierden de nuevo, lo mismo que en el anterior. De acuerdo con la receta propuesta, en la posición ♔d1-♚g5 hay que jugar 1.♔c1, y si 1...♚g6, entonces, evidentemente, 2.♔b1. En caso de 2...♚g7, resulta que 3.♔a1? pierde sin ningún género de dudas, mientras que la receta no nos dice qué es aquí lo correcto.

Lo expuesto nos obliga a aceptar las «zonas de las ocho casillas» como base de la solución de los finales que consideramos, sin que por esto renunciemos a ciertas provechosas combinaciones auxiliares que se proponen en otros métodos, aun cuando de por si estos últimos sean defectuosos. Recomendamos que se examine la siguiente variación de la posición 342, ya que pone de manifiesto ciertos aspectos sumamente instructivos.

342a. V. Bird, 1936 (según Lecocq).

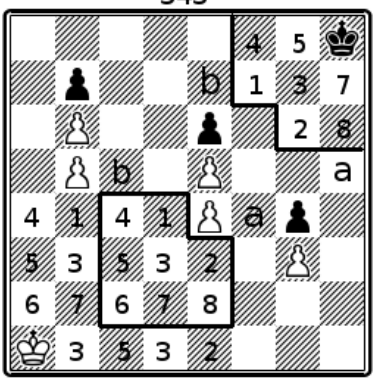
♔a1, ♙c5, d4, f3, h3, ♚h8, ♟c6, c7, f4, h4

Ganan las blancas únicamente si les toca jugar a las negras; tocándoles a aquéllas jugar, tablas. Los caminos más cortos son: "c4", "d3" y "e6", "f5". No sólo las zonas de las ocho casillas son exactamente simétricas, sino que lo son también las zonas de la retaguardia (de

igual magnitud). Los reyes se hallan ya en los escaques conjugados, es decir, en la posición de zugzwang. La solución tiene dos variantes principales (1.♔a2 ♚g8, o bien, 1.♔b1 ♚h7, etcétera) y no contiene nada nuevo. Sin embargo, gana en interés al añadir a las negras un peón en "h5". Con este «regalo» las negras pierden hasta jugando el blanco el primero. Después de 1.♔b1 ♚h7 (siguiendo el espíritu del sistema de contestar a un movimiento horizontal con otro vertical); 2.♔c1 ♚h6, 3.♔d1, las negras pierden la conjugación, ya que el escaque que necesitan, "h5", es inaccesible, y pierden, por ejemplo: 3...♚g5, 4.♔d2 ♚g6, 5.♔c2 ♚g5, 6.♔b3! (movimiento envolvente); 6...♚f5, 7.♔b4! ♚f6, 8.♔c3, etc.

A causa de la barrera en "h5" las casillas en la columna "h" han dejado de ser conjugadas. Pero si se traslada el rey negro a "f8" o a "f6", las negras pueden siempre hallar la conjugación en la zona principal, sin necesidad de la columna "h" para maniobrar, alcanzando tablas si les toca jugar a las blancas.

343



En el **343** la zona de las blancas Se halla desviada respecto a la zona de las negras una columna (la simetría total se había dado de hallarse esta zona una columna más a la izquierda). Debido a esto, las casillas conjugadas son de colores opuestos.

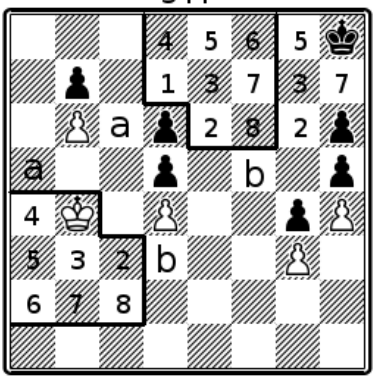
No deja de presentar interés en este caso la determinación de los escaques de zugzwang. Estando situado el rey blanco en "c5" es suficiente contestar con "e7"; el rey negro no tiene por qué perder tiempo en desplazarse al escaque "d7". Pero, ¿debe acaso admitirse que a ♔e3 tengan que contestar las negras con ♚g5? En este caso el camino más corto para las blancas constaría de tres casillas, para las negras de cuatro, lo que traería como resultado el que éstas no pudieran defender sus casillas débiles o puntos críticos ("d6" y "g4"). Es evidente que desde la posición ♔c5-♚e7, las negras no pueden impedir la jugada ♔e3-f4 y deberán contestarla con ♚g6-h5. Así pues, los caminos más cortos contienen el mismo número de escaques y en estos caminos se hallan las casillas "1" y "2", a partir de las cuales construimos mentalmente las zonas principales. La solución no presenta para nosotros dificultad alguna: las blancas ganan moviendo 1.♔a2, etcétera; comenzando las negras, éstas alcanzan tablas mediante 1…♚g8.

Aquí, por cierto, aparece de nuevo claramente la insuficiencia del método de las «distancias críticas», propuesto por Bianchetti: los escaques "c1", "d1", "e1" se caracterizan por las *mismas* distancias (4,3), y los "d2", "e2", por las (3,2). Por eso, cuando el juego tiene lugar en estas casillas, faltan los indicios diferenciadores necesarios para conservar una conjugación exacta.

En la posición inicial del problema **344** (V. Leik, I939), el rey blanco se halla en "a3" y el peón negro "d6", en "d7".

Es indudable que el autor pretendió situar el centro de gravedad del problema en la demostración analítica de que las negras ganan, si les toca jugar, del modo siguiente:

344



1...♚g7 (♚g8), 2.♔b4 (de no contraatacar, las blancas pierden a causa del tiempo de más que tienen las negras); **2...♚f6 (♚f7), 3.♔c5 ♚e6** (la existencia de esta posición de zugzwang era conocida de antemano; de ella parte el sistema de conjugación del cuadrado y el triángulo que aquí opera y cuyos detalles ahora no nos interesan); **4.♔b4 ♚e7!, 5.♔a4!** (en caso de 5.♔c5, se tiene 5...d6+, y a 6.♔xd5, gana 6...♔d7; si las blancas no toman en "d5", entra en acción el sistema de las ocho casillas, representado en el diagrama, por ejemplo: 6.♔b4 ♔d7, o bien, 6.♔b5 ♔e6 y ganan); **5...♚f6!, 6.♔b4 d6** (cambiando el sistema de conjugación); **7.♔c3 ♚e6, 8.♔d3 ♚d7** y ganan.

Tocándoles jugar a las blancas, el autor se limita a señalar que después de 1.♔b4 ♟d6, se consiguen tablas mediante 2.♔a4! El estudio presenta interés como ejemplo del paso de un sistema a otro, así como por las jugadas que se realizan en el primero de estos sistemas; no obstante, nosotros sólo examinaremos la posición que se da después de 1.♔b4 d6 **(344)**.

¿A dónde debe ir el rey blanco para conquistar la conjugación y hacer tablas? Los escaques "a3", "b3" (lo mismo que los "a5", "b5") quedan inmediatamente eliminados, ya que el rey negro ocupa una de las casillas: la "5" o la "3". Queda únicamente la difícil elección entre ♔a4 y ♔c3. Uno de estos movimientos salva la situación; el otro, la pierde.

El color de las casillas («opuesto» en el sistema diagonal con desviación que se considera) habla en favor de "a4". Sin embargo, no se puede uno fiar de este indicio, ya que tanto ♔a4 como ♔c3 son movimientos envolventes.

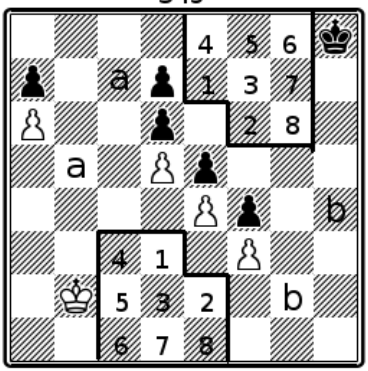
En favor de "a4" tenemos un indicio más seguro: el rey negro se halla en el escaque "6"; por otra parte, la comparación de las casillas del negro "h8", "f8", "d8", lo mismo que las del blanco "a2", "a4", son claros testimonios de la afinidad de "4" y "6".

Al comprobar esta conclusión mediante métodos auxiliares, nos convencemos definitivamente de su justeza. Las distancias críticas para el negro ♔h8 son (5,3); y para el blanco "c3", (2,1) (esto evidentemente no nos sirve), mientras que para "a4" son (1,3), es decir, precisamente lo que hace falta (una de las cifras es igual y la otra cuatro unidades mayor). Del mismo modo, por el sistema de coordenadas obtenemos: para el negro ♔h8, (4,2) y para el blanco "c3" (1,1) (no sirve); para "c4", (0,2) (plenamente satisfactorio).

«La ley de las dos casillas», comprensible en las circunstancias de la oposición ordinaria (la distancia entre los reyes), puede parecer incomprensible al ser aplicada a las distancias críticas. Sin embargo, la «paridad» tiene fácil explicación: si uno de los reyes se halla más cerca que el otro del punto de ataque en una casilla, el otro aún puede equilibrar la situación, siempre y cuando le toque jugar; ese cambio, una diferencia de dos casillas no puede salvarla con un movimiento.

Así, pues, en el 344 se alcanzan tablas con 1.♔a4!. En cambio, 1.♔c3? pierde, ya que deja escapar la conjugación a causa de ♚g8!, etc. (el mismo síntoma de afinidad "2" y "5"). Esta observación nos permite, de ahora en adelante, escoger las casillas del movimiento envolvente con mayor seguridad, mejor dicho, con seguridad más fundamentada.

345

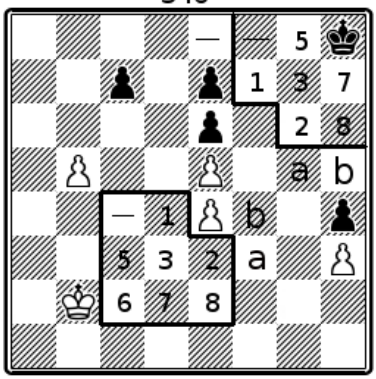


La posición del **345**, completamente natural por su aspecto, se caracteriza por la singularidad con que se hallan distribuidas las zonas. Los escaques de zugzwang, lo mismo que los caminos más cortos, se determinan fácilmente.

En estos caminos se encuentran "1" y "2". Pero ¿por qué al construir las zonas se han tomado (en calidad de puntos de partida) los escaques inaccesibles "e3" y "e6" y no "d4" y "f5" o cualquiera otra combinación de estos escaques? Por la sencilla razón de que, en caso contrario, "1" y "2", en ambos contrincantes, no se encontrarían a igual distancia de sus respectivas casillas de zugzwang.

Una vez determinadas las zonas el problema está resuelto: las blancas alcanzan tablas con ♔c2! (Tocándoles jugar a las negras, éstas no hacen más que acercarse a ♙f3.)

346



El **346** nos da a conocer un caso interesante. Las posiciones de zugzwang se determinan fácilmente ♔f3-♚g5 y ♔f4-♚h5. El escaque "e3", desde el que se puede pasar tanto a "f3" como a "f4", tiene su conjugado en el del negro "g6" (ambos "2"). Este es uno de los extremos del camino más corto, en el que también se halla situado "1" (a ♔e3-♔d4, las negras se ven obligadas a contestar ♚g6-♚f7, ya que ♚g6-♚g5 llega tarde).

El emplazamiento de las zonas principales está ya claro.

Pero ¿qué sucede con el otro extremo del camino más corto? A ♔c6 de las blancas las negras pueden defenderse con ♚d8. Sin embargo, después de esto el rey blanco se ve ya obligado a mantenerse en el flanco de dama, puesto que las negras disponen de un ataque contra el peón "b5". ¿A partir de qué momento se presenta éste? Inmediatamente después de las jugadas ♔c5, ♚e8, pueden las negras contestar a ♔d4 con ♚d8, haciendo caso omiso de la conjugación en las zonas. Del mismo modo, en la posición ♔c4-♚f8 alcanzan tablas las negras con ♚e8. Por consiguiente, las casillas "c4" (del blanco) y "f8" (del negro) no son conjugadas y quedan fuera de la zona.

La solución no presenta ahora dificultad alguna: **1.♔c2!** (conquista de la oposición); **1...♚g8, 2.♔c3 ♚f8** (atrayendo a las blancas a que cometan el error 3.♚c4?); **3.♔d2!** (movimiento envolvente y al mismo tiempo única forma de acercarse al escaque "f4" sin perder la conjugación); **3...♚e8!** (la mejor jugada, ya que la maniobra en las zonas es completamente inútil; por ejemplo: 3...♚f7, 4.♔e2 ♚g6, 5.♔e3 y ganan; o bien, 3...♚g7, 4.♔d3 ♚f7, 5.♔d4! (+3.57) y ganan; en la última variante, Grigóriev alargaba en demasía la solución, considerando que la única jugada era 5.♔e2).

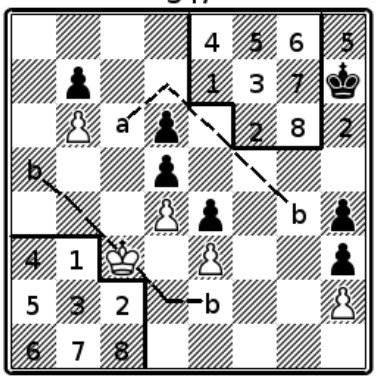
La continuación se aparta de nuestro tema, pero el final es, a su modo, interesante.

Las blancas ganan: **4.♔e3 ♚d7, 5.♔f4 ♚c8, 6.♔g5! ♚b7, 7.♔g6!** (7.♔xh4? conduce a tablas); **7...♚b6** (o bien, 7...♚c8, 8.♔g7!, «fila principal»); **8.♔f7 ♚xb5, 9.♔xe7 c5, 10.♔xe6 c4, 11.♔f7 c3, 12.e6 c2, 13.e7 c1=♛ 14.e8=♛+** y las blancas, después de haber trasladado la dama a "f5", avanza el peón "e".

Tocándoles jugar a las negras, éstas, en el **346**, alcanzan tablas mediante 1...♚h7!, etc. Como conclusión señalaremos un método práctico para jugar en las posiciones en las que el número de casillas conjugadas es superior a ocho, faltando síntomas tan evidentes para la construcción de las zonas como son los puntos inaccesibles (véase el 347).

El hallar los puntos de zugzwang y el determinar los caminos más cortos no presenta dificultad alguna. En el **347**, el rey blanco se halla precisamente en el centro del camino más corto (2, 2).

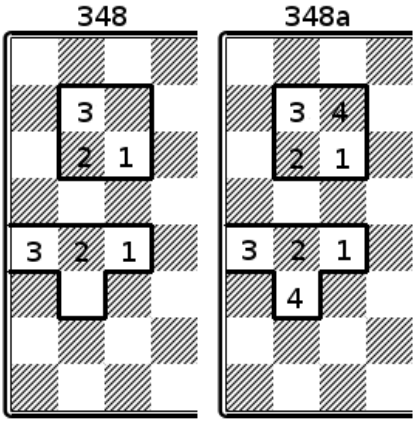
347



Trasladémos con la mente al rey negro a esta misma posición (a "e6"). Los reyes se encontrarán en situación de zugzwang, ya que todas las casillas de los caminos más cortos se hallan conjugadas unas con otras. Los escaques de la retaguardia son también todos conjugados, cuando son adyacentes a las casillas del camino más corto. Tomando los emplazamientos de los reyes como puntos de partida, podemos, utilizando el método corriente, construir junto a ellos las zonas de las ocho casillas. De este modo hemos separado el núcleo principal de la masa de las

casillas conjugadas. En la realidad, tiene lugar además la conjugación "b4-d7" y "a4-d8", así como "d2-f5" y "d1-g5".
Puede decirse que ante nosotros tenemos un sistema de doce casillas, siendo éste, al parecer, el límite posible en el tablero de 8x8, a causa de las barreras de peones. Estos sistemas son poco frecuentes y no hay necesidad de recordarlos si se utiliza el método práctico que hemos recomendado. Es posible que los sistemas de las ocho casillas sean parte (fragmentos) de sistemas completos de doce que no tienen cabida en el tablero del mismo modo que los sistemas del cuadrado y del triángulo sean parte de sistemas completos de ocho.
Después de haber determinado en el 347 el emplazamiento y la conjugación de las zonas de las ocho casillas y conociendo, además, la conjugación de los escaques del camino más corto, podremos, si hace falta, determinar fácilmente en cualquier momento la conjugación de varias casillas adyacentes.
Si el rey negro ocupa "3" (en la zona de la retaguardia), las blancas hacen tablas mediante 1.♔b2!, etc.
A esta conclusión se podía haber llegado también basándose en el método de las «distancias criticas»; éstas, para la casilla de las negras "h7", son (5,3) y para la de las blancas "b2" (3,3) (ley de las dos casillas). No obstante, anteriormente vimos que en este método los escaques no tienen una característica de un solo valor, por lo que pueden producirse errores; además, la búsqueda de la casilla (3,3) se halla ligada al cálculo de las distancias para todas las casillas que la rodean, con la particularidad de que estos cálculos (comparativos) hay que realizarlos mientras dure la maniobra (prueben a calcular la exactitud de la maniobra con varias jugadas de antelación), mientras que estando determinadas las zonas completas de ocho casillas, se tiene a primera vista la orientación que se precisa.
En caso de que se diesen posiciones en las que los caminos más cortos posean un número par de casillas y, por consiguiente, tengan dos puntos medios, éstos pueden ser mentalmente representados por "1" y "2", y luego construir alrededor de ellos las zonas de ocho casillas. Para otros casos que se puedan dar, es imposible que no se encuentre una solución práctica que corresponda a la situación dada.

4. SISTEMA «T»



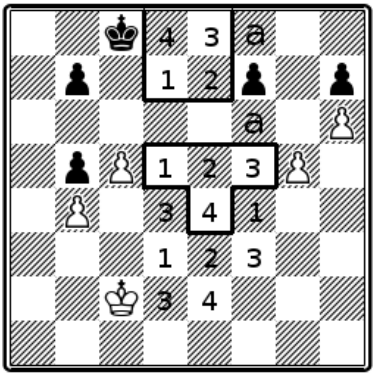
Este sistema, que se presenta frecuentemente y cuyo nombre propuso Bird, se halla representado en el esquema 348.
En el **348**, a tres casillas de la fila, "a4", "b4", "c4", corresponde una zona en forma de *triángulo* que puede ser complementada hasta un cuadrado **(348a)**. La

zona principal de las blancas tiene la forma de una «T». La determinación del sistema «T» no suele presentar dificultades; pero, a veces, se dan casos complicados. Veamos unos cuantos ejemplos.

En la posición original del ejemplo **349**, los reyes se hallaban en "d2" y "d8". El desplazamiento que hemos efectuado persigue el fin de hacer más visible las representaciones numéricas en las zonas, y, al mismo tiempo, es una pequeña mejora del estudio para el caso en que les toque jugar a las negras.

En el **349** se determinan fácilmente las conjugaciones: "d5-d7", "e5-e7", "f6-f8" y, en relación con esto, "f5-e8".

349



Los escaques 1, 2, 3 son atacados simultáneamente por las blancas desde "e4", con el que se halla conjugado por parte de las negras "d8". Con esto termina la determinación de las zonas principales.

La estructura de la zona de la retaguardia es característica. Las casillas afines se distribuyen en cada columna igual que en la oposición ordinaria, pero si se abarcan con la mirada las tres columnas a la vez, resulta que todos los "3" y todos los "1" se encuentran entrelazados unos con otros por saltos de caballo ("d2-f3-d4-f5" y "d3-f4-d5"). Por otro lado, a la derecha y a la izquierda de la columna central "e", vemos en cada fila y la alternación "1-3", "3-1", "1-3".

Los escaques "f2", "d1", "e1", "f1", no están cifrados, ya que en este caso no son activos en relación con las posibilidades de contraataque de las negras (el peón "g5"!). Señalemos de paso que estando el rey negro en "e6", "e7" y "e8", no amenaza ♟f6, a causa de ♙g6.

Después de haber determinado las zonas, la solución no presenta dificultad alguna: el rey negro se encuentra en "3"; por eso las blancas se hacen con la conjugación 1.♔d2! ♚d8, 2.♔e2 ♚e8, 3.♔f3 ♚e7, 4.♔e3 ♚e8 (4...♚e6, 5.♔e4); 5.♔d4 ♚d8, 6.♔e4 ♚e8, 7.♔f5 ♚e7, 8.♔e5 ♚d7, 9.♔f6 ♚e8, 10.♔g7 ♚e7, 11.♔xh7 ♚f8, 12.♔h8 y ganan.

Tocándoles jugar a las negras: 1...♚d8! (pero de ningún modo 1...♚c7, 2.♔d2! ♚c8, 3.♔e2! y ganan); 2.♔d2 ♚e8, 3.♔e2 ♚d8, 4.♔f2 (a esta casilla es afín la «1»); ♚d7, 5.♔f3 ♚e8, 6.♔e3 ♚e7, 7.♔f4 ♚d7, 8.♔f5 ♚e8, 9.♔e4 ♚d8, 10.♔d4 ♚e8, 11.♔d5 ♚d7, 12.♔e5 ♚e7, 13.♔f5 ♚e8, 14.♔f6 ♚f8, tablas.

349a. V. Bird, 1936.

♔d2, ♙b5, ♙g5, ♙h6, ♚d8, ♟b6, ♟f7, ♟h7

Ventaja blanca, pero si les toca jugar a las negras es tablas. Las zonas principales son las mismas pero en relación con los cambios en la estructura de los peones en el flanco de dama, las negras pueden ahora utilizar las casillas "d6", "e6" (en contestación a ♔d4 y ♔e4, y a ♔f4 mover ♚d7). Además, a diferencia del 349, las negras pueden maniobrar con éxito en las casillas "c7" y "c8" (en contestación a

♔e3 y ♔f3), pero únicamente mientras el rey blanco no esté más allá de la tercera fila. Dan tablas 1...♚c8 (♚e8), etc. Siendo el turno de las blancas, estas ganan con 1.♔e2, etc. Estas variantes han sido compuestas sobre la base del 349b.

349b. K. Eberz, 1935.
♔e1, ♙a4, ♙g5, ♙h6, ♚e8, ♟b6, ♟f7, ♟h7
Las blancas tienen ventaja. 1.♔d2 ♚d8, 2.♔e2 ♚c8(♚e8), 3.♔f3 ♚c7, 4.♔e3 ♚c8, 5.♔d4 ♚d8, 3.♔e4 ♚e8, 7.♔f5, etc. Es extraordinariamente interesante el que, a pesar de la semejanza de las posiciones, el ejemplo que se da a continuación tenga otras zonas y exija una forma completamente distinta de llevar la partida.

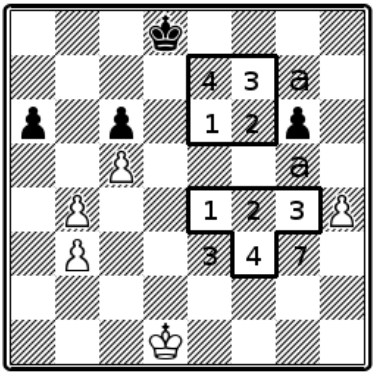
349c. K. Ebersz, 1939.
♔b1, ♙a3, ♙g5, ♙h6, ♚f8♟a4, ♟f7, ♟h7
Ventaja blanca. La zona de las negras es la misma. En la zona de las blancas quedan sólo "1, 2, 3" en la quinta fila; las casillas "d4", "e4" cambian su representación por "4, 3" (en lugar de "3, 4"); las representaciones numéricas restantes no son necesarias. Resulta un sistema del cuadrado y el triángulo con la cifra complementaria "3" en "f5" (parecido al 328); en este caso las blancas se hacen con la conjugación 1.♔c2 ♚e7 (1...f5, 2.gxf6 ♚f7, 3.♔c3 y en caso de 3...♚g6, se jugaría 4.f7!); 2.♔d3 ♚d7, 3.♔e4 ♚e6, 4.♔f4 ♚d7 (4...f6, 5.g5); 5.♔f5 ♚e8, 6.♔e4!, este escaque también es "3"); 6...♚d8, 7.♔d4, con lo que la resistencia de las negras se viene abajo; 7...♚d7, 8.♔d5 ♚e7, 9.♔e5 ♚e8, 10.♔d6! ♚d8, 11.♔c5 ♚e7, 12.♔b4 ♚e6, 13.♔xa4 ♚f5, 14.♔b4 ♚xg5, 5.a4 f5, 16.a5 f4, 17.♔c3 ♚g4, 18.♔d2 y rey negro es atraído a "g2", donde será jaque al promover el peón blanco.
Nuestro conocimiento del cambio de la estructura de las zonas al variar la colocación de los peones será aún más completo con el ejemplo siguiente:

349d. V. Bird, 1936.
♔c2, ♙b4, ♙g4, ♙h3, ♚e8, ♟b5, ♟f6, ♟h6
Las blancas llevan ventaja. En comparación con el 349a, todos los peones se encuentran una fila más abajo y el movimiento del peón "g" en contestación a ♟f5 carece de la fuerza que antes tenía. Por esto el rey blanco ya no puede maniobrar libremente en el fondo de la retaguardia; la zona de la retaguardia blanca se hace menor. La zona principal de las negras abarca las casillas "d6", "e6", "d7", "e7", y la de las blancas, "d4", "e4", "f4", "e3". De la zona de la retaguardia de las blancas quedan sólo los escaques "d3" (3) y "f3" (1). Las blancas ganan mediante 1.♔d2 ♚d8 (si el rey se encamina a la séptima fila, las blancas se apoderan inmediatamente de la conjugación); 2.♔e2 ♚e8, 3.♔f3 ♚d7, 4.♔e3 ♚d6, 5.♔d4 ♚c6, 6.♔e4 ♚d6, 7.♔f5, etc. Los ejemplos que siguen ilustran el sistema «T» con otras estructuras de peones.

La estructura de las zonas en el **350** es la misma que en el 349d. Sería erróneo deducir, partiendo de la posición de zugzwang ♔g5-♚g7, que las blancas deben ocupar la oposición con la jugada 1.♔d2. Después de 1...♚e7, 2.♔e3 ♚f7, 3.♔f3 ♚e7, 4.♔g4 ♚f7, 5.♔g5 ♚g7, es evidente la inutilidad de las tentativas de regirse por la oposición ordinaria. Lo correcto es 1.♔e2! ♚e8 (la entrada en la séptima fila hubiese permitido a las blancas apoderarse inmediatamente de la conju-

gación); 2.♔f2 ♚f7 (o bien, 2...♚f8, 3.♔g3!); 3.♔e3 ♚e7, 4.♔f3 ♚f7, 5.♔g4 ♚f6, 6.♔f4 ♚e6 (o bien, 6...♚f7, 7.♚e5 ♚e7 8.b5 axb5, 9.b4), 7.♔g5 ♚f7, 8.♔h6 ♚f6, 9.b5! y ganan.

350



9...axb5 (en caso de 9...cxb5, se tendría 10.c6 ♚e6, 11.♔xg6 a5, 12.h5 a4, 13.bxa4 b4!, 14.c7 ♚d7, 15.c8=♕ ♚xc8, 16.h6 y ganan); 10.b4 ♚f5 (10...♚f7, 11.♔h7, y 12.♔h8); 11.♔g7 g5, 12.hxg5 ♚xg5, 13.♔f7 ♚f5, 14.♔e7 ♚e5, 15.♔d7 ♚d5, 16.♔c7 ♚c4, 17.♔xc6 ♚xb4, 18.♔b6 ♚a4, 19.c6 y ganan.

En el ejemplo siguiente la zona de las blancas se extiende hacia abajo hasta el límite del tablero.

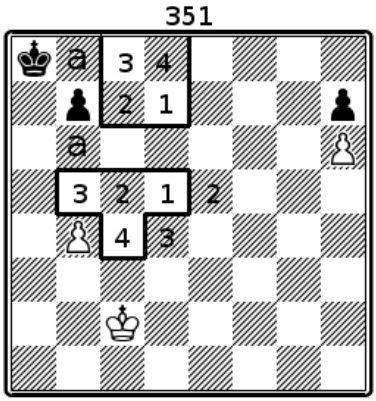
350a. V. Bird, 1936.

♔d1, ♙c2, ♙c4, ♙h4, ♚d7, ♟c5, ♟g6

Superioridad blanca. 1.♔e1 ♚e7, 2.♔f1 ♚f7, 3.♔g2 ♚f6, 4.♔f2 ♚f7 (o bien, 4...g5, 5.h5!); 5.♔e3 ♚e7, 6.♔f3 ♚f7, 7.♔g4 ♚f6, 8.♔f4 ♚e6, 9.♔g5 ♚f7, 10.♔h6 ♚f6, 11.c3 y ganan.

Al exponer los capítulos anteriores hemos tenido ocasión de emplear el sistema «T», pero, por necesidad, en forma «camuflada»).

351

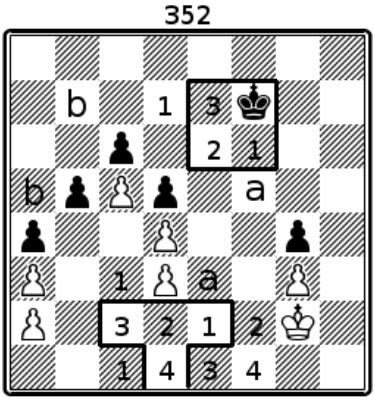


Al explicar la posición 255 era prematuro hablar al lector, todavía no preparado para ello, de un sistema «T». Fue preciso recurrir al método simplificado del «encadenamiento» de los triángulos, lo que, no obstante, esclarecía de forma insuficiente la situación en las columnas "c", "d" y "e". Pero si se compara ahora la solución del 255 con las zonas en el 351 (sin perder de vista el objetivo estratégico base de la maniobra), resulta que aquel complicado ejemplo se resuelve de forma sorprendentemente sencilla: 1.♔d3 ♚b8, 2.♔e4 (atacando a "2" y a "3"); 2...♚c8, 3.♔d4 ♚d8, 4.♔c4 ♚c8, 9.♔b5 ♚c7, 6.♔c5, etc.

Consideremos ahora una posición con tal entrelazamiento de casillas conjugadas que la búsqueda del sistema «T» exige una atención concentrada.

En el **352**, el autor ha señalado las casillas conjugadas en el campo de las negras mediante seis cifras (en la séptima horizontal, "5", "4" y "1"; en la sexta, "2" y "3", y en la quinta, "6"), y con estas mismas cifras ha marcado de forma análoga todas las casillas en el campo de las blan-

cas ("c3", (5), "e3", (6), y las dos primeras filas, con "1, 4").



Se obtienen así unas zonas de conjugación en cuya estructura no hay sistema alguno y, en todo caso, nada que se pueda recordar para maniobrar en el tablero, privado de señales. Todo esto es comprensible si se tiene en cuenta el estado en que en aquel tiempo se encontraba la teoría. Sin embargo, actualmente, aun conociendo la existencia del sistema «T», no es fácil determinar en seguida el sistema que en este caso actúa.

Cualesquiera que sean las circunstancias, se debe comenzar por determinar los puntos de zugzwang y los caminos más cortos (todos los escaques de los cuales se hallan conjugados unos con otros). Sin dificultad podemos encontrar las conjugaciones "e3-f5" y "d2-e6", así como la "e2-f6". Haciendo caso omiso de las casillas "a", que no forman parte de las zonas, resulta que a la serie "e2", "d2" ("1" y "2", *contando a partir del rey blanco*) corresponde a la serie "f6", "e6" de las negras. Los escaques "1, 2" pueden ser atacados por las blancas desde "d1", "e1" y defendidos por las negras desde "e7", "f7". La experiencia adquirida nos indica que la zona de las negras es un cuadrado. Lo único que no sabemos es cómo situar en el "3, 4"; las distancias críticas no dan respuesta a esta cuestión.

Dirigiéndose al escaque siguiente del camino más corto, el "c3", hallamos la conjugación "c3-d7", y por cuanto "d2-e6" nos es ya conocida, se determina asimismo la conjugación "c2-e7". Esto pone inmediatamente en claro la cuestión. Junto a los escaques "1, 2" de las blancas se junta en la misma horizontal una tercera casilla, la conjugada, de la cual se presenta en las negras, en la retaguardia de la línea más avanzada del cuadrado. Y esto es precisamente lo que caracteriza al sistema «T». La situación de las zonas y las representaciones numéricas las vemos ahora con perfecta claridad. El rey negro se halla situado en "4", y las blancas pueden conquistar la conjugación.

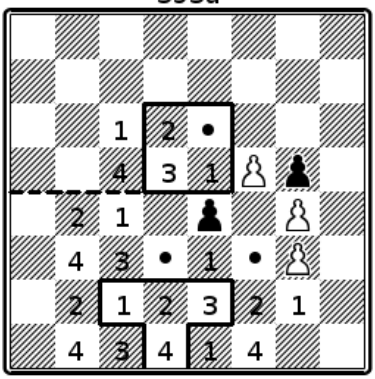
De esto se deduce que en la inevitable carrera por los «caminos más cortos» las blancas han de resultar vencedoras. La única contrachance de las negras consiste en sacrificar, en el momento oportuno, el peón "g4", a fin de que, después de haberse situado con el rey en "a5", jugar ♟b4. Sólo que este momento del contraataque exige un cálculo exacto, ya que la maniobra de los reyes, cuando la relación de fuerzas por ambas partes ha sido puesta al descubierto, es únicamente cuestión de «técnica».

1.♔f1! ♚e7, 2.♔e1 ♚f7 (situarse en el camino más corto significa perder antes: 2...♚e6, 3.♔d2, o bien, 2...♚d7, 3.♔e2 ♚e6, 4.♔d2); **3.♔d1 ♚e7, 4.♔c2 ♚d7** (más débil es 4...♚e6, a causa de 5.♔d2 ♚f6, 6.♔c3 ♚e7, 7.♔b4 ♚d7, 8.♔a5

♚c7, 9.♔a6 ♚d8, 10.♔b7 ♚d7, 11.♔b6); **5.♔c3 ♚c7, 6.♔d2 ♚b7, 7.♔e3 ♚a6, 8.♔f4 ♚a5, 9.♔e5! b4, 10.axb4+ ♚xb4, 11.♔d6 ♚a3, 12.♔xc6 ♚xa2, 13.♔xd5 a3, 14.c6 ♚b3, 15.c7 a2, 16.c8=♛ a1=♛, 17.♔xg4** y las blancas ganan.

En la posición **353** la zona «T» presenta una forma original.
Comparando el **353** con el **19a** podemos convencernos de que lo que a primera vista parece una distribución desordenada de las casillas conjugadas forma en realidad un sistema armonioso.

353a



El **213c** se basa en un sistema análogo. Para determinar todas las particularidades de la maniobra, ofrecemos la configuración de las zonas que se señala en el diagrama. La victoria se alcanza de una forma única que no permite inexactitud alguna. Si se consiente que las negras, en cualquier instante y lugar, se apoderen de la conjugación, las tablas son inevitables.

Tú eres para mí la Reina en d8 y yo soy el Peón en d7!!

GM Eduard Gruenfeld

5. ALGUNAS OBSERVACIONES Y CONCLUSIONES

En los párrafos anteriores se han dado a conocer los sistemas de conjugación principales y más frecuentes.
La *oposición ordinaria* es relativamente sencilla y hace mucho tiempo que se conoce, pero para dominarla a la perfección es necesaria conocer la naturaleza de la columna y de la fila principal, incluyendo el principio del «movimiento envolvente» y, cuando esto es necesario, de la «conjugación rectangular».
El *sistema de las ocho casilla*s, después de los métodos prácticos de orientación que hemos señalado, deja de ser ese «coco» que antes parecía. En resumidas cuentas, es también bastante sencillo, aún cuando en él se hallarán sin duda todavía casos particulares interesantes y se precisarán detalles generales.
En lo que respecta al *sistema del cuadrado y el triángulo*, que encuentra amplia aplicación en las más diversas circunstancias, no ofrece la menor duda de que debe ser aún profundamente estudiado. En los «encadenamientos» de los triángulos, fantásticos a veces, es difícil orientarse con absoluta claridad. El *sistema de la* «T», descubierto por Bird, puede servir de ejemplo de individualización, es decir, de separación en un grupo más o menos independiente de determinadas clases de conjugación. Es indudable que en este punto son posibles otros hallazgos felices.
Acaso la misma denominación de sistema del «cuadrado y el triángulo» haya que considerarla como pasajera. En su sistematización, Bird reconoce únicamente el sistema del «cuadrado» considerando en él como indispensable la posibi-

lidad de que el rey negro tenga acceso a las cuatro casillas. Sin embargo, no se observa diferencia alguna de principio en la maniobra, cuando una de las casillas resulta ser inaccesible. He aquí por qué para empezar hemos reunido todos estos casos, incluyendo además la conjugación de los triángulos sencillos en un solo grupo.

Bird no pasó de su sistematización y descripción de las zonas primitivas en esencia. Por nuestra parte hemos creído necesario hacer alguna que otra generalización, dar indicaciones de carácter práctico y señalar algunas experiencias que suelen generalmente adquirirse cuando se estudia con atención un extenso material que trata de un mismo tema.

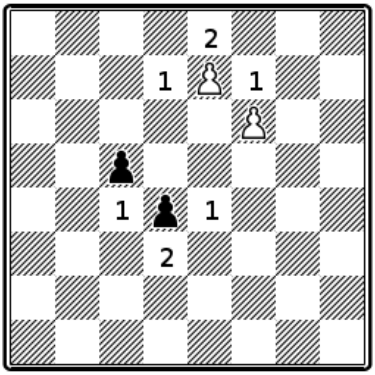
Hay que ponerse en guardia contra la desmedida afición a sistematizar, que conduce a una sucesión de fantásticos y «raros» casos de conjugación. Se está más en lo cierto partiendo de que existen unas *leyes generales* de distribución de las zonas conjugadas, aún cuando éstas pueden sufrir variaciones (o alteraciones) en relación con las particularidades de la estructura de los peones, o bien, cuando la parte pasiva puede jugar a la contra (véase, por ejemplo, el 346).

Para que sirva de aclaración a lo dicho, compárense los dos ejemplos siguientes.

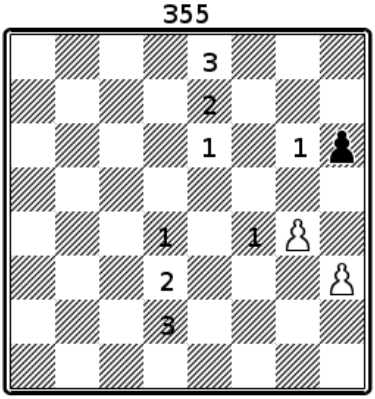
En el **354** (los reyes se hallan situados en f6 y f7) se muestra la zona principal, que caracteriza a uno de las estudios de Betinsh.

Este es un ejemplo entre la infinidad de casos diferentes de las posiciones de zugzwang que se presentan en la práctica. En cada caso, estas posiciones se determinan (se hallan) en el transcurso de la partida. No hay necesidad de basar en no importa «qué sistemas» todos los grupitos de casillas conjugadas de este género.

354

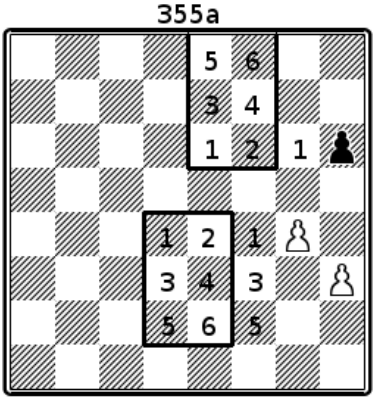


355



Otra cosa es la posición que sigue: Bird da la anotación del **355** (los reyes se hallan en "e1" y "e8") como ejemplo de «sistema raro», convirtiendo este caso poco menos que en una excepción, algo así como un «caso curioso». Pero, en realidad, esto no es más que una anotación *incompleta* de las casillas conjugadas, que, por haber sido insuficientemente madurada, induce a error. Efectivamente, no hay razón alguna que justifique el que no se señale la conjugación de las casillas

"e4-f6", determinando con esto definitivamente «la línea avanzada»; de acuerdo con esto se determina la conjugación de las casillas de la retaguardia. Las zonas presentan entonces el aspecto siguiente:

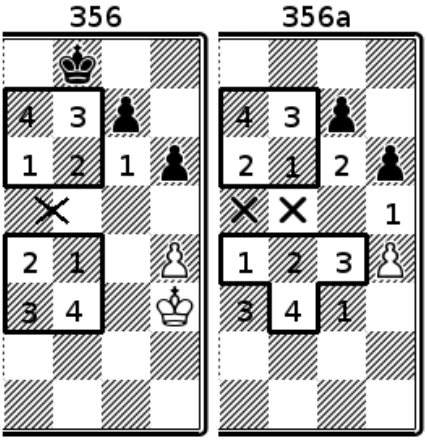


Compárese con el **335a** la solución de la posición 145 y se verá que la conjugación de las casillas explica fácilmente todas las variantes. Es más, el esquema 355a da la solución *general* para todos los posibles emplazamientos de los reyes en la estructura de los peones que se considera. Sólo se necesita darse clara cuenta de que estos emplazamientos pueden llevar en si (por ejemplo, cuando el rey negro se halla lo suficientemente cerca, o el blanco alejado, de los peones) la posibilidad de un contraataque, que, como ya sabemos, es capaz de hacer ineficaz la conjugación de casillas aisladas (como en el 346) y hasta la de toda la zona.

Por ejemplo: en la posición ♔e2-♚f8 (juegan las negras), en contestación a 1...♚g7, lo más sencillo es 2.h4, pasando al sistema de la oposición ordinaria, en el que la colocación del rey en "e2" es equivalente al comienzo de un «movimiento envolvente»; gana también 2.♔f3 con la ocupación de la casilla conjugada. Sin embargo, una mala jugada es 2.♔d3?, a causa de 2...h5, 3.g5 h4 y tablas. Las casillas "d3" y "g7" no están conjugadas, mientras que "f3" y "g7" lo están una con la otra. Del mismo modo, en contestación a ♔e4 no sirve ♚d6, pero esta misma jugada da tablas si se hace en contestación a ♔f3.

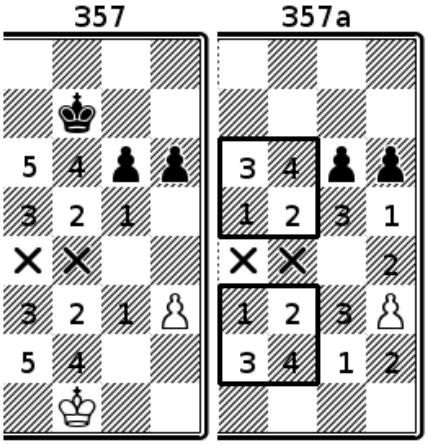
En el **355a** se produce el sistema de las *seis casillas*, conjugación ésta que hasta el presente no hemos examinado. Para ciertas estructuras de peones, lo característico es que en una de las zonas las marcas "5, 6" se encuentren en orden inverso.

Una correcta ordenación de las zonas es de una importancia esencial (es claro que ahora no nos referimos a los casos en que se cometen errores de bulto). Los ejemplos 356 y 357 nos servirán para esclarecer este punto.



En el **356** se da la ordenación de Bird, que ve en este caso un sistema de «cuadrado». Centrando indebidamente la atención en no se sabe qué simetría res-

pecto al punto situado entre (!) las columnas, deja al mismo tiempo sin descubrir todas las correspondencias en los flancos.



Lo correcto es, indudablemente, la ordenación del 356a, basada en que se está ante un sistema «T». La distribución hecha por Bird en el **357** tiene su origen, evidentemente, en el 324, por cuanto utiliza la representación "5". Lo mismo que en el 356 , las correspondencias en los flancos han sido olvidadas por completo.

La ordenación que damos en el 357a (sistema del cuadrado) nos parece ser más correcta. En ella se descubre con toda precisión la posibilidad de jugar en el punto "h3" ("2" y "3" en el flanco se hallan en la oposición y «1» es la casilla de unión).

Las zonas conjugadas en el 355a, 356a y 357a permiten resolver fácilmente todas las posiciones del tipo 138, 139 y 144-147.

No debe pasar inadvertido el que en el 357a el movimiento de cualquier peón negro obliga a pasar de la oposición a la maniobra en «saltos de caballo». La jugada ♟h5 trae como consecuencia la transición al sistema «T» (356a), y el movimiento ♟g5 nos conduce al sistema de las seis casillas (355a, cambiando los colores).

La elección que hemos hecho de las posiciones 355a-357a (en combinación con las 324 y 325), pretendía alcanzar un objetivo complementario y más amplio: demostrar ejemplos concretos de la posibilidad, que ya se presentía, de un nuevo método de explicación de una serie de finales (por ejemplo, «dos peones contra otro en uno de los flancos»), en el que, ante todo, se estudia la estructura de los peones, con lo que se abarca inmediatamente un emplazamiento *cualquiera* de los reyes. Cuando este método haya sido terminado, los complicados estudios de solución individual de antes pasarán, sin más, a formar parte de la categoría de los finales regulares.

Después de haber señalado algunas perspectivas del posible desarrollo ulterior de la teoría de la conjugación, vamos a enunciar la conclusión más importante que se desprende de lo que hasta el presente hemos examinado. Sin pretender que esta sea definitivo ni tampoco alcanzar una precisión extraordinaria, se puede formular la tesis siguiente:

El éxito del ataque, o de la defensa en las posiciones bloqueadas viene determinado de antemano *por la posibilidad de ocupar y conservar la conjugación en la zona principal*. El objetivo de la *maniobra consiste en apoderarse de la conjugación en la «línea avanzada» de la zona principal.*

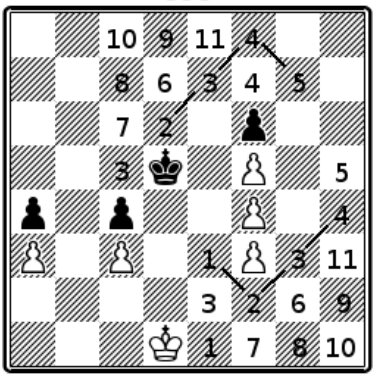
Las consideraciones respecto a lo complicado del método de las conjugaciones son muy dignas de ser tenidas en cuenta. Sin embargo, no hay que perder de vista

en ningún instante que más complicado que el método lo son las posiciones a las que este último se aplica. De momento no existen otros métodos para resolver estas posiciones. En lo tocante al método en sí, es necesario señalar que su aplicación práctica se va simplificando y mejorando gradualmente.

Lo importante es que en los numerosos artículos y discusiones dedicados a tratar del método de la conjugación no ha habido nadie que hasta la fecha haya podido oponer la menor objeción seria, tanto en lo que se refiere a la teoría en sí (lo que es perfectamente comprensible, puesto que sus principios son irrefutables), como contra sus métodos de aplicación práctica (que, mal que nos pese, distan aún mucho de ser perfectos).

A continuación damos, puede decirse que el único ejemplo existente, que subraya, según piensa su autor, los defectos del método, si se tiene en cuenta su aplicación práctica.

358



Para poner en claro la conjugación de las casillas en el **358**, el autor hizo uso de 11 (!) letras, sustituidas aquí por cifras. Señalando como complemento caminos más cortos, cosa que el autor no hizo, vemos claramente el método que utilizó para determinar las casillas conjugadas.

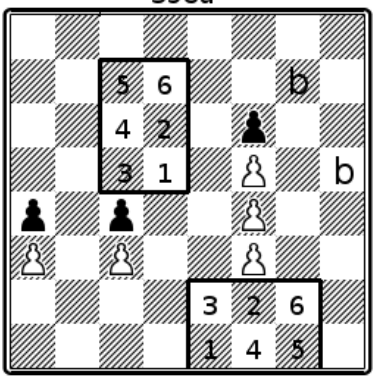
Ebersz afirma que hay casos en que la ocupación de la casilla conjugada no resuelve nada por el momento; hay que retroceder con el rey y sólo después de efectuar el movimiento correcto. Se refiere en este caso a ese estancamiento que se produce cuando no se realizan como es debido los movimientos envolventes; de ello se trató ya en ejemplos anteriores, y para evitarlo se dieron algunas indicaciones (342, 344). Indudablemente, es necesario perfeccionar el modo de reconocer las *mejores* casillas para efectuar el rodeo, pero, en fin de cuentas, la pérdida de un movimiento no es tan de lamentar; lo importante es que, conservando la conjugación en la zona principal, la victoria no se escapa de las manos.

Se suele admitir, continúa diciendo Ebersz, que se pueden evitar estas jugadas innecesarias si se tiene la precaución de acercar lo más pronto posible el rey a los puntos de ataque; pero he aquí un ejemplo (358) en que, precisamente, el acercamiento es insuficiente, mientras la maniobra «alejada» que sigue a continuación resulta ser lo que hacía falta. Si en el 358 se juega 1.♔e1 ♚c6, 2.♔f1 ♚c7, 3.♔e2 (acercamiento sin perder la conjugación), resulta que después de 3...♚c6, hay que volver a jugar de nuevo 4.♔f1, para a 4...♚c7 contestar con 5.♔g1! y seguir el único camino correcto que lleva a la victoria.

¿Acaso hay que deducir de esto que la casilla "e2", que se halla conjugada con la negra "c5", no conjuga al mismo tiempo y del todo la casilla «afín» de este último "c7"?

La posición **358** puede ser comprendida con más profundidad, claridad y sencillez si se hace uso de la técnica moderna de solución de estos casos, y que, en comparación con la que se utilizaba en 1931, ha avanzado considerablemente (véase 358a).

358a



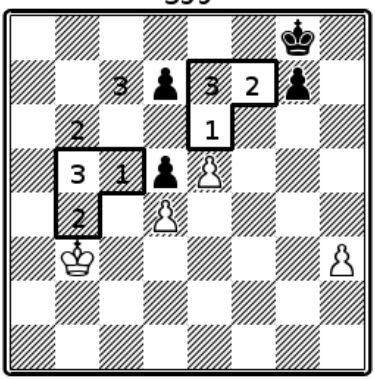
Cómo hemos llegado a la conclusión de que en el 358 tiene lugar el sistema de las *seis casillas*: La ordenación "1, 2, 3" se determina como de costumbre. El escaque e1 se marca con "1" por las leyes de la oposición; de aquí se encuentran los "4" en ambas zonas. Ya nos inclinamos a pensar que nos encontramos ante el sistema del cuadrado o de la «T». Probemos mentalmente a jugar: 1.♔e1 ♚c5, 2.♔e2 ♚c6, 3.♔f1 ♚c7. Nos encontramos en el momento crítico. No tiene objeto retroceder a "e2", donde el rey acaba de estar sin éxito alguno; la casilla "e2" no se halla *conjugada* con el escaque "c7" y, por consiguiente, lo que tratamos de resolver no es un sistema del cuadrado (la casilla "c7" no puede, por su afinidad con la "c5", ser ordenada con "3"). Continuemos nuestro razonamiento: es evidente que no se puede 4.♔f2? (escaque del camino más corto); en caso de 4.♔g2? se tiene 4...♚d7 con idénticas «distancías críticas» para ambos reyes (las blancas pierden la oposición). Así pues, tampoco en el sistema de «T». Pero la conjugación establecida "6" nos permite ya hallar "5", lo que se confirma mediante las «distancias críticas». ¡Es un sistema de seis casillas!

De este modo, el ejemplo 358 puso de relieve ciertas dificultades prácticas, pero en ningún momento puso en tela de juicio el, sistema. Lo que no se puede hacer es achacar la culpa a la «teoría» sin antes haber estudiado a fondo la posición y señalado correctamente las casillas conjugadas **(358a).**

Para terminar, creemos necesario hacer hincapié en lo enormemente difíciles que resultan las partidas en las posiciones que no se hallan bloqueadas por completo y conservan uno u otro grado de dinamismo. Aun cuando ya hemos tenido ocasión de comentar este tipo de posiciones, vamos a examinar dos ejemplos todavía más difíciles.

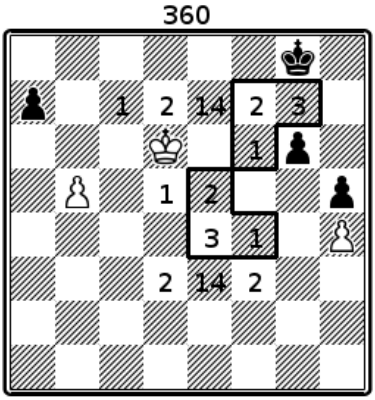
En el **359**, después de 1.h4!, se crea una posición en la que «mutuamente se excluye» el tiempo de reserva. La distribución de las casillas conjugadas viene dada en el diagrama. No queda otro recurso que maniobrar de modo que, sin ocupar las casillas conjugadas, se obligue a hacerlo al adversario, apoderándose entonces de la conjugación merced al tiempo de reserva. Por ejemplo: 1...♚f7 (en caso de 1...♚h7, etc., las blancas se apoderan del peón d7 sin perder tiempo en ♔xd5); 2.♔a4! (a 1...♚f8, hubiese seguido 2.♔b4!); 2...♚e7, 3.♔b4! ♚e6, 4.♔b5! ♚f5 (o bien, 4...♚e7 (♚f7), 5.♔c5 ♚e6, 6.h5); 5.♔c5 ♚e4, 6.h5 y ganan.

359



En caso de 1...g6, la posición queda completamente bloqueada y la maniobra es la normal 2.♔a4! ♕f8 (sin entrar en la zona principal, ya que el adversario se apoderaría inmediatamente de la conjugación); 3.♔a5 ♕e8, 4.♔a6! ♕f8 (o bien, 4...♕d8, 5.♔b6 ♕e7, 6.♔c7); 5.♔b7 ♕f7, 8.♔b6! ♕e7, 7.♔c7 ♕e6, 8.♔d8 d6, 9.exd6 ♕xd6, 10.♔e8 ♕e6, 11.♔f8 ♕f6, 12.♔g8 g5, 13.h5 y ganan.

360



La posición **360** parece ser menos dinámica que la 359, pero en realidad ocurre precisamente lo contrario a causa de la amenaza que gravita sobre las blancas de ♟g5.

Ante todo hagamos notar que para llegar hasta el peón negro "a7", al rey blanco le falta un tiempo, por ejemplo: 1.♔c6 (♔c7), g5, 2.♔b7 g4, etc. No queda, pues, otra solución que maniobrar en el centro, intentando mantener en él el equilibrio, ya que por ahora no se ve la posibilidad de que, merced a una circunstancia cualquiera, este tiempo se encuentre.

Es evidente que el rey blanco debe mantenerse en el cuadrado del peón negro "h5" (por ejemplo, en "d5". "d4", "d3"), pero al mismo tiempo hay que estar preparado para el caso en que ♟g5, hxg5 ♕f8-♕f7(♕g7) no perder el peón "g5" o, en última instancia, si a pesar de todo las negras crean la posición ♕g5, ♟h5, encontrarse en situación de ocupar con el rey la casilla "g3"(h3) y defenderse de acuerdo con la regla que ya conocemos, explicada en el 151 (si el rey negro ataca al peón ♙b5, hay que tomar el peón "h5" y dirigirse sin perder tiempo al escaque "c1"). De lo dicho se desprende que a ♔f2(♔g2) hay que replicar con ♕e4 (♕e5).

La posibilidad de jugar en el flanco que acabamos de examinar (con su sistema específico de casillas conjugadas), se combina can la posible maniobra en el centro, al lado de las casillas críticas "d5", "e5", "f5" (sistema de oposición ordinaria en las columnas "d-f"). La extraordinaria complejidad de la posición 360 es debida fundamentalmente a que estos dos sistemas de conjugación se entrelazan.

Sin llegar a señalar por completo en el diagrama la conjugación simple "d4-d6" y "e4-e6" (basta con marcar los puntos), nos detendremos en la conjugación "f4-

f3", que se forma en la intersección de los dos sistemas. Esta es la posición principal de zugzwang (para las blancas 1...g5+, 2.hxg5 ♚g6, 3.♔g3 es inofensivo, pero pierde con 1.♔e4 g5, 2.hxg5+ ♚xg5, 3.♔f3, a causa de 3...♚f5, etc.). Partiendo de aquélla se determinan «los triángulos»: a 1...♚f7 se puede contestar, de no considerarse 2.♔f3 como evidente, sólo con 2.♔e5 (2), pues de lo contrario las negras se apoderan de la oposición.

Bien es verdad que después de 2...♚e7, las negras se hacen también con la oposición, pero ya es inútil a causa de 3.♔d5. Salva a las blancas el siguiente detalle táctico si 3...♚f6, se tiene 4.♔c6!, etc., ya que después de 4...g5, 5.hxg5+, las negras se ven precisadas a perder un tiempo a causa del jaque, y las blancas alcanzan ya a promover el peón a dama.

Una vez "2" determinado, se halla el "3"; los escaques "d5" y "g1" son "1". Ahora no ofrece la menor duda el que las casillas "d5" y "e5" aseguran a las blancas la conjugación, cualquiera que sea la posición del rey negro en los escaques comprendidos entre "c7" y "f7"; con estas casillas (en el orden de cosas de la oposición ordinaria) están también conjugados los escaques blancos en la tercera fila. De este modo, queda determinada toda la red de la conjugación (podemos hacer caso omiso del flanco de dama, ya que a ♚g6 les basta a las blancas con replicar ♔f4).

Ahora, la solución es fácil de comprender: 1.♔d5! ♚f7, 2.♔e5 ♚e7, 3.♔d5 ♚d7 (3...♚f6, 4.♔c6); 4.♔e5 ♚c7, 5.♔d5! ♚b6, 6.♔c4 ♚b7 (6...♚a5, 7.♚c5 ♔a4, 8.♔c4); 7.♔c5 ♚b8 8.♔c4 ♚c8, 9.♔d4!, tablas. O bien: 1...♚g7, 2.♔e4! ♚f6, 3.♔f4 ♚e7, 4.♔e3!, tablas.

360a. Krutianski Zagorovski, Moscú, 1952.

♔d5, ♙b5, ♙h4, ♚e7, ♟b6, ♟g6, ♟h5

Juegan las negras. A diferencia del 360, uno de los peones negros se halla, no en "a7", sino en "b6", con lo que la defensa de las blancas ya no puede basarse en la regla del 151 (en caso de ♟g5, hxg5, la pérdida del peón "g5" es desastrosa para las blancas). En vista de esto, aquí no hay ni siquiera semejanza con las zonas de conjugación del 360. Las negras no pueden jugar inmediatamente 1...g5?, a causa de 2.hxg5 ♚f7, 3.♔e5 ♚g6, 4.♔f4 (la única posición de zugzwang recíproco que en este caso es posible), lo mismo que 1...♚f6?, pues seguiría 2.♔c6, después de lo cual 2...g5 trae como consecuencia la pérdida de un tiempo importante.

En la partida se jugó: 1...♚f7!, 2.♔c6 (en caso de 2.♔e5, seguiría 2...♚g7!, obligando al rey blanco a desalojar el único escaque apto para la defensa; por ejemplo: 3.♔e4 ♚f6, 4.♔f4 g5+, 5.hxg5+, ♚g6, con lo que las blancas se encuentran en zugzwang); 2...g5, 3.♔xb6 gxh4, 4.♔c5 (para cualquier otro retroceso del rey, las negras cambian las damas después de haber llegado los peones a la promoción); 4...♚e7 (5.b6 ♚d7). Las blancas abandonan. La derrota del blanco en el 360a es debida a que con las casillas "f7" y "g7" de las negras está conjugada únicamente la "e5" de las blancas.

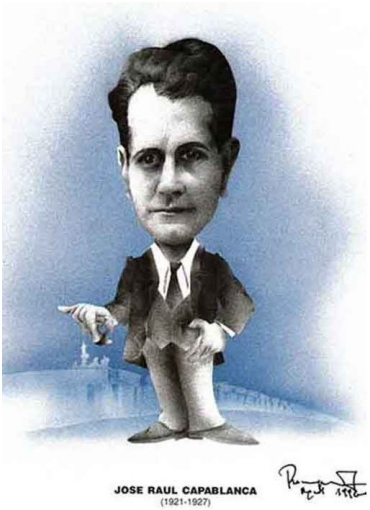
N. Grigóriev hizo constar en 1922: «Pueden ponerse como ejemplo infinidad de posiciones, comenzando por las más elementales y terminando con las más complicadas e incomprensibles, que se resuelven cumplidamente aplicando el método de la conjugación.

La tarea actual consiste en sustituir los métodos de laboratorio de antaño por métodos prácticos. Este proceso se encuentra actualmente en pleno desarrollo.

MACHGIELIS (MAX) EUWE
(1935-1937)

CAPÍTULO VIII

FINALES DE MUCHOS PEONES



Un peón de más en los finales que comenzamos a considerar representa una seria ventaja, suficiente en la mayoría de los casos para asegurar la victoria. Sin embargo, esto sólo es así cuando los peones no hayan perdido su valor (posiciones bloqueadas, peones doblados, etc.), y el contrincante no tiene una posición preponderante que compense el peón de menos.

Generalmente, no cuesta trabajo aprovechar la superioridad de una posición cuando el adversario es manifiestamente débil. No obstante, son también numerosos los casos en que la debilidad de la disposición de los peones se encuentra todavía en estado más o menos latente y, en primer lugar, se hace necesario ponerla claramente de manifiesto; en otros casos, hace falta aumentarla; y, a veces, crearla.

Por el método a seguir para realizar la ventaja, los finales que consideramos son la mayoría de las veces de maniobra y con menos frecuencia de combinación; pero no es raro el caso en que se precisa compaginar ambos métodos. Para la preparación de los ajedrecistas tiene gran importancia conocer ejemplos tomados de partidas reales y estudiar los procedimientos específicos que se utilizan en los finales de muchos peones para conseguir la victoria o alcanzar tablas. La mejor base para poder trazar planes individualmente es conocer la materia en toda su extensión (las diversas estructuras de peones), así como una serie de modelos prácticos de realización de la ventaja.

De nuestra selección hemos excluido los ejemplos más sencillos, que no precisan aclaraciones especiales.

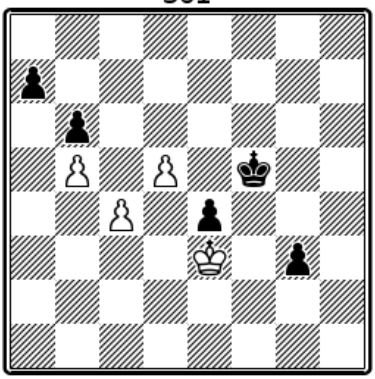
En el capítulo, el material ha sido distribuido siguiendo un orden temático, haciendo la salvedad de que si en muchos finales se puede determinar el predominio de un tema cualquiera, éste suele aparecer más o menos mezclado con otras ideas estratégicas. Esta salvedad hecha, y teniendo en cuenta que hasta una sistematización convencional es preferible a la falta absoluta de sistema, hemos creído oportuno reunir el material en tres grupos: 1) algunos procedimientos técnicos; 2) ventajas y desventajas de posición en la distribución de los peones; 3) ejemplos de la lucha de maniobra por las casillas clave.

1. ALGUNOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

Entre los procedimientos técnicos de lucha más importantes se cuentan los siguientes:
a) Minar la posición contraria a fin de quebrantarla y crear en ella puntos débiles;
b) sacrificio de peones, tanto para obtener un peón pasado (ataque de peones) como para conseguir una incursión del rey.
En los finales **361** a **365**, que se dan a continuación, una de las partes tiene (o alcanza rápidamente) un peón de más.

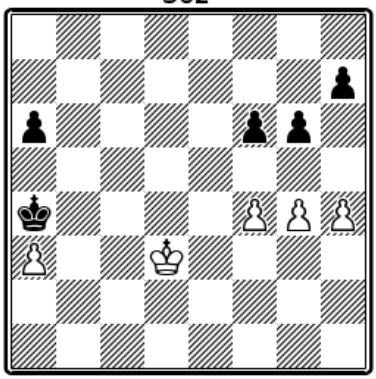
La realización de la ventaja material de las negras en el **361** se complica un tanto debido a que el adversario dispone de un peón pasado protegido.

361

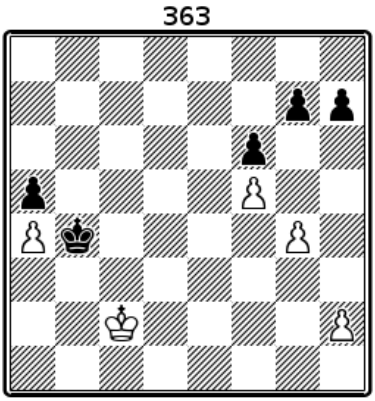


Alekhine ganó del modo siguiente: 1...♚g4, 2.d6 g2, 3.♔f2 ♚h3, 4.d7 e3+!, 5.♔f3 g1=♛, 6.d8=♕ ♛f2+, 7.♔e4 e2, etc. Grigoriev dio a conocer otro modo de conseguir la victoria en el que las blancas no llegan a promover su peón a dama. La solución consiste en suprimir todos los peones del flanco de dama minando sistemáticamente la disposición de los peones blancos. Este es uno de los procedimientos de lucha más importantes de muchos peones.
1...♚e5, 2.♔e2 ♚d6, 3.♔e3 ♚c7, 4.♔e2 ♚b7, 5.♔e3 a5 (o bien, 5...a6); 6.bxa6+ ♚xa6, 7.♔e2 ♚b7, 8.♔e3 ♚c7, 9.♔e2 ♚d6, 10.♔e3 b5, 11.cxb5 ♚xe5, etcétera.

362



En el **362** el peón "a3" no tiene salvación; pero las blancas, atacando en el flanco opuesto, hallan un modo interesante de salvarse.
1.♔e4 ♚xa3, 2.f5! gxf5+ (amenazaba 3.fxg6 hxg6, 4.h5); **3.♔xf5 a5, 4.♔xf6 a4, 5.♔g7!** (no 5.g5? ♚b4, 6.h5 a3, 7.g6 hxg6, 8.hxg6 a2, 9.g7 a1=♕+ y ganan); **5...♚b4, 6.♔xh7 a3, 7.g5 a2, 8.g6 a1=♛, 9.g7** (esta posición es de tablas); **9...♛a7, 10.♔h8 ♛d4, 11.h5 ♛f6, 12.♔h7 ♛f5+, 13.♔h6! ♛f6+** (o bien, 13...♕f7 14.g8=♕! ♕xg8, rey ahogado); **14.♔h7 ♛f7, 15.h6 ♚c5, 16.♔h8,** tablas.



En el **363** (tomado de una partida de un torneo celebrado en la Alemania Oriental en 1946), después de 1.♔d3! ♚xa4, 2.♔c4, es evidente que el blanco tiene tres tiempos de peón de reserva, que son precisamente los que hacen falta para no dejar salir al rey negro de su prisión: 2...♚a3, 3.♔c3 a4, 4.h3! ♚a2, 5.♔c2 a3, 6.h4 h6, 7.h5, tablas.
Este mismo pensamiento de ahogar al rey en el ángulo a1 es la clave de la posición siguiente:

363a. ♔d4, ♙a3, d5, f5, g2, h4, ♚b5, ♟a5, d6, f6, g7, h6. Juegan las blancas. l.h5! ♚a4, 2.♔c4 ♚xa3, 3.♔c3 a4, 4.g3, etcétera.
El rey ahogado se da poco en la práctica y sirve de procedimiento técnico de lucha sólo en algunos casos excepcionales, a pesar de lo cual este tema ha sido y es ampliamente tratado por los problemistas. A continuación damos algunos ejemplos:

363b. A. Troitski, 1923. ♔a3, ♙c4, ♙f5, ♚h8, ♟c6, ♟d7, ♟g7 Tablas. l.♔d4 ♚g8, 2.♔c5 ♚f7, 3.♔d6 ♚e8!, 4.c5 ♚d8, 5.f6 gxf6, rey ahogado.

363c. S. Zhiguis, 1930.
♔e2, ♙d2, ♙g5, ♚b8, ♟d6, ♟e7, ♟h7
Tablas. La misma idea táctica que en el 363b, pero en una situación más complicada. l.♔f3 ♚c7, 2.♔g4! (2.♔f4? ♚c6, 3.♔f5 ♚d7, 4.d3 d5 y ganan); 2...♚d7! (2...♚d8?, 3.♔h5); 3.♔f5! (3.♔h5? ♚e6, 4.♔h6 ♚f5); 3...♚e8, 4.♔e6 ♚f8, 5.d3! ♚e8, 6.d4 ♚f8, 7.d5 ♚e8, 8.g6 hxg6, rey ahogado.

363d. G. Rink, 1912. ♔f2, ♙e2, ♙h4, ♚h1, ♟d6, ♟g4, ♟h7.
Tablas. 1.♔g3 h5, 2.e4! ♔g1, 3.e5 dxe5, rey ahogado.

363e. A. Kovalenko, 1927.
♔b7, ♙e2, ♙f2, ♚a5, ♟e4, ♟f4, ♟f5.
1.♔c6 ♚b4, 2.♔d5 ♚c3, 3.♔e5 e3, 4.♔xf4! exf2, 5.♔e3 f1=♕, rey ahogado (o bien, 5...f1=♗, 6.♔f4 ♗h3, 7.e4, tablas).

363f. T. Gorguiev, 1929.
♔h1, ♙a4, ♙b5, ♙b6, ♚h8, ♟a5, ♟b7, ♟d6. Tablas. 1.♔g2 ♚g7, 2.♔f3 ♚f6, 3.♔e4 ♚e6, 4.♔d4 d5, 5.♔c5 ♚e5, rey ahogado.

363g. T. Gorguiev, 1929. ♔a4, ♙d2, ♙e7, ♙g2, ♚f7, ♟d3, ♟f6, ♟g3 Tablas. 1.♔b5! (no 1.♔b4? f5!, 2.♔c4 f4, 3.♔xd3 f3, 4.♔e3 fxg2 y ganan); 1...f5, 2.♔c6 ♚xe7, 3.♔d5 (maniobra de Reti, 71); 3...♚f6, 4.♔d4 f4, 5.♔e4 ♚g5, 6.♔f3 ♚f5, rey ahogado. En el problema que sigue, las blancas evitan que el adversario ahogue a su propio rey:

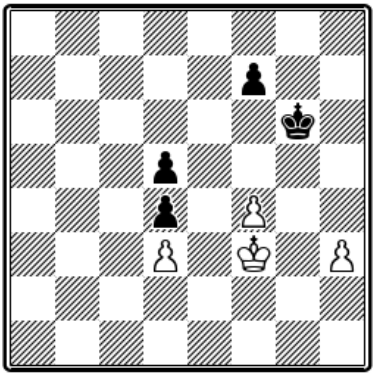
363h. I. Kreichik, 1908.

♔e8, ♙b3, ♙c4, ♙c5, ♙h4, ♚b7, ♟a7, ♟b4, ♟c6
Ganan las blancas. **1.♔d7!** (no 1.h5? ♚a6, siguiendo ♚a5 y ♟a7-a6, rey ahogado); **1...♚a6, 2.♔xc6 ♚a5, 3.♔d6 a6, 4.c6** y ganan.

A veces se da el mate con peones (antes de su promoción).

363i. A. Galitski, «Stratezhi», 1900.
♔g3, ♙h2, ♙h4, ♚h5, ♟g5, ♟g6, ♟h6
Las blancas ganan (mate en 4 jugadas). 1.h3 gxh4+, 2.♔f4 g5+, 3.♔f5 g4, 4.hxg4++. Esta divertida miniatura, que ilustra claramente la idea del zugzwang, ha servido de modelo para infinidad de composiciones del mismo género. Lo curioso del caso es que estas últimas salieron generalmente a la luz como «final de una partida jugada hace poco (?) en (el nombre de una ciudad cualquiera)», pero siempre sin indicación de quiénes fueron los jugadores.

364



Los peones doblados de las negras en el **364** (K. Rotlender, 1893), significan en realidad que las blancas tienen un peón de ventaja. Ahora bien, en el instante que se considere amenaza 1...c5, lo que evidentemente conduce a tablas.
De ahí el que las blancas recurran a un procedimiento característico, al sacrificio de un peón, a fin de facilitar la incursión de su rey y proporcionarle el espacio suficiente para maniobrar.
Después de 1.f5+!, decide la partida el distraer al rey negro gracias al peón pasado más separado de las blancas; por ejemplo: 1...♔xf5 (1...♚g5, 2.f6), 2.h4 ♚e5 (o bien, 2...♚g6, 3.♔g4 ♚h6, 4.h5, etc.); 3.♔g4 f6, 4.h5 ♚e6, 5.h6 ♚f7, 6.♔f5, y ganan.

364a. B. Horvitz, 1879.
♔h6, ♙c3, d4, e5, f2, ♚d8, ♟d5, e7, f5, f7
Ventaja blanca. (Amenaza 1...e6 y tablas; sin embargo, 1.e6? es prematuro a causa de 1...fxe6, 2.♔g7 ♚c7!, tablas.) 1.♔g7 ♚e8, 2.e6! fxe6, 3.♔g8 ♚d8, 4.♔f8 ♚d7, 5.♔f7 ♚d6, 6.♔e8 e5, 7.dxe5+ ♚e6, 8.♔f8 ♚d7, 8.♔f7 y ganan.

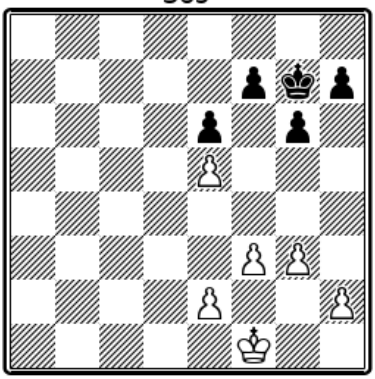
364b. Schpiss-Bürger, Berlín, 1905.
♔g3, ♙a3, b4, f2, f3, h3, ♚f5, ♟a6, b5, g5, h6. Juegan las blancas. 1.f4 gxf4+, 2.♔h4! ♚e4, 3.♔g4 f3 (o bien, 3...h5+, 4.♔xh5 ♚f3, 5.♔g5); 4.h4 h5+, 5.♔xh5 ♚f5, 6.♔h6 ♚f6, 7.h5 y ganan.

364c. Scheve - Valbrodt, Berlín, 1891 .
♔g3, ♙b2, b4, f2, f3, h2, ♚g5, ♟b6, e5, f7, g6. Juegan las blancas. 1.b5 f5, 2.f4+ ♚f6 (o bien, 2...exf4+, 3.♔f3 ♚f6, 4.♔xf4 g5+, 5.♔g3 siguiendo 6.h3 y 7.f4); 3.fxe5+ ♚xe5, 4.♔f3 g5, 5.♔e3 ♔d5, 6.h3 ♚c5, 7.f4 y ganan. Después de 1.b5, a las negras no las salva ningún otro movimiento; por ejemplo: 1...♚h5, 2.f4! e4, 3.f5! g5, 4.h3 f6, 5.b3 ♚h6, 6.♔g4 ♚g7, 7.h4 y ganan; o bien,

1...♚f5, 2.h4 g5 (2...e4, 3.f4; 2...f6, 3.b3); 3.h5 f6, 4.b3 ♚e6, 5.♔g4 y ganan.

364d. Pirc-Alatortsev, Moscú, 1935. ♔d3, ♙a3, ♙b2, ♙d4, ♙f4, ♙g2, ♙h2. Juegan las negras. (El peón pasado en el centro no es tan fuerte como en uno de los flancos, por cuanto no obliga al rey contrario a distraerse. El sacrificio del ♙d4 es también inútil, ya que las blancas no consiguen apoderarse de la casilla "c4"). 1...♚d5, 2.a4 a6, 3.b3 (o bien, 3.b4 b5!); 3...f6, 4.h4 h6, 5.g3 g5, 6.♔e3 gxh4, 7.gxh4 h5, 8.♔d3 b5!, y la partida termina en tablas a causa de 9.axb5 axb5, 10.♔e3 (10.♔c3? ♚e4); 10...♚d6 (♚c6, ♚e6), etc.

365



La realización del peón de más, pero doblado, del **365** (posición posible de una variante de la partida Fine-Reshewsky, Nottingham, 1936), ofrece dificultades. Las negras trasladan su rey al centro, impidiendo así a las blancas hacerse con el escaque d6 y realizar el avance ♙e2-e4, ♙f3-f4, ♙g3-g4, seguido de ♙f4-f5, a fin de liberarse de los peones doblados. Fracasa también el intento de las blancas de irrumpir con el rey a través de la casilla "g5", ya que las negras juegan ♟h7-h6. De ahí que las blancas deban esforzarse en continuar debilitando la posición de las negras, centrando sus tiros contra el peón avanzado ♟g6.

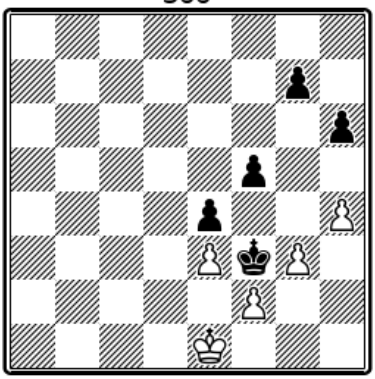
Fine nos da a conocer el interesante análisis que a continuación se expone: **1...♚f8, 2.h4 ♚e7, 3.♔g2 ♚d7, 4.h5! ♚c6** (4...gxh5, 5.♔h3 ♚c6, 6.♔h4 ♚d5, 7.f4, ó 4...g5, 5.g4 ♚c6, 6.f4! ♚d5, 7.♔f3 ♚d4, 8.h6 ♚d5, 9.e3 gxf4, 10.♔xf4!, 11.♔g5 y 12.♔f6); **5.hxg6 fxg6** (peor es 5...hxg6, a causa de 6.f4 ♚d5, 7.♔f3, continuando luego 8.♔g4-g5 y ♔f6, mientras que si el rey negro se halla en e7, seguiría ♙e4, ♔f6 y ♙f4-f5); **6.f4 ♚d5, 7.♔f3 ♚d4, 8.g4 g5** (o bien, 8...♚c5, 9.♔e3, continuando después ♔d3 ♙e2-e4 y ♙f4-f5, o bien, 8...h6, 9.e3+ ♚d5, 10.♔e2! ♚e4, 11.♔f2 g5 12.♔g3! y ganan); **9.fxg5!** (a simples tablas conduce ahora 9.e3+ ♚d5, 10.♔f2 ♚e4, 11.♔g3 h6!; por ejemplo: 12.f5 ♚xe5, 13.fxe6 ♚xe6, 14.♔f3 ♚e5!, etc.); **9...♚xe5, 10.♔e3 ♚d5** (o bien, 10...♚d6, 11.♔f4 ♚e7, 12.g6! hxg6, 13.♔g5 ♚f7, 14.e4 ♚g7, 15.e5 ♚f7, 16.♔h6); **11.g6! hxg6, 12.♔f4 ♚d4, 13.♔g5 ♚e3, 14.♔xg6** y ganan.

Pasando a considerar los finales con piezas iguales (en la mayoría de los casos), continuaremos el examen de aquellos ejemplos en que el principal procedimiento técnico continúa siendo minar la disposición de los peones enemigos; hasta ahora, sin embargo, los movimientos de línea desempeñan un papel insignificante (366 y 367).

En el **366** (Esser-Davidson), la posición del rey negro es muy fuerte, mientras que el rey blanco no ha tenido tiempo de ocu-

par el escaque "f1". De ahí el que el momento sea el más favorable para el movimiento **1...f4**. En contestación a esto, en la partida se jugó: **2.gxf4**

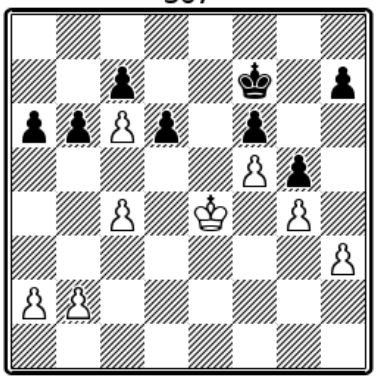
366



(no 2.exf4?, a causa de 2...e3, 3.fxe3 ♔xe3 y el peón "g3" queda indefenso); **2...♚g4, 3.♔e2? h5!** (no se puede contestar inmediatamente con 3...♔xh4, debido a 4.f3 y tablas); **4.♔f1** (ahora no da resultado 4.f3+ exf3+, 5.♔f2, a causa de 5...g6); **4...♚xh4, 5.♔g2 ♚g4, 6.♔h2 ♚f3, 7.♔g1 h4**, y las negras ganaron la partida gracias al peón pasado.
En 1926, Reti indicó que después de 1...f4, 2.gxf4 ♔g4, se alcanzan tablas mediante: 3.♔f1!; por ejemplo: 3...h5, 4.♔g2 g6 (4...♔xh4, 5.f3); 5.f3+ exf3+, 6.♔f2 ♔xh4, 7.♔xf3; o bien, 3...♔xh4, 4.f3! exf3, 5.e4 ♔g4, 6.e5 ♔f5, 7.♔f2, etc.

El flanco de dama de las negras en el **367** se viene abajo rápidamente: **1.♔d5 ♚e7, 2.a4 a5** (después de esta jugada sólo queda preparar ♙b2-b4); **3.♔d4 ♔f7** (3...h6, 4.b3); **4.♔c3 ♚e7, 5.b4 ♚f7** (no sirve 5...d5, a causa de 6.bxa5, representando para las negras idéntica catástrofe tanto 6...bxa5, 7.c5, como 6...♔d6, 7.a6 ♔xc6, 8.cxd5+); **6.bxa5**

367



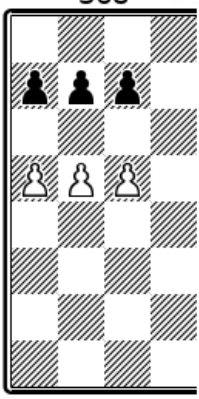
bxa5, 7.♔d4 (también se puede contestar inmediatamente 7.c5); **7...♚e8, 8.♔d5 ♚f7** y en este mismo momento las negras abandonan. Pudo haber seguido: **9.c5 dxc5** (o bien, 9...♔e7, 10.cxd6+ cxd6, 11.c7, etc.) **10.♔xc5 ♚e7, 11.♔d5 ♚f7, 12.♔c4** (ganancia de tiempo característica; véase el 333); **12…♚e7, 13.♔c5 h6, 14.♔d5 ♚f7, 15.♔c4 ♚e7, 16.♔c5, 17.♔b5**, y ganan.

Entre los procedimientos técnicos de llevar la lucha ocupa un lugar destacado el ataque de peones, es decir, el sacrificio de uno o varios peones a fin de abrir a otro el camino a dama.
Los ejemplos más antiguos se basaban fundamentalmente en los esquemas de distribución de los peones que se dan a continuación (368 a 371).

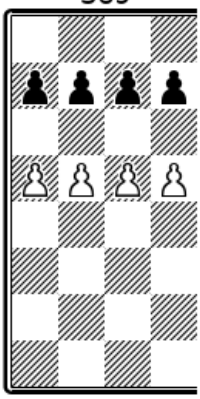
La posición representada en el **368** la publicó por vez primera K. Cocio en 1766. Como ya es sabido, el rompimiento se realiza sacrificando dos peones: 1.b6!

axb6, 2.c6 bxc6, 3.a6 (o bien, 1...cxb6, 2.a6 bxa6, 3.c6).

368



369

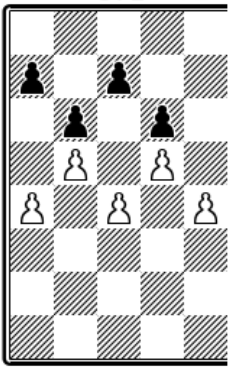


Tocándoles jugar a las negras, éstas evitan la brecha mediante 1...b6 (pero de ningún modo 1...c6?, 2.a6!, etc.).
En el **369**, las blancas abren brecha moviendo un peón cualquiera, ya sea mediante 1.b6, o bien, 1.c6, etcétera, lo mismo que en el 368, ya jugando l.a6 ó 1.d6; ahora bien, en este último caso ambas jugadas deberán realizarse una detrás de la otra: 1.a6 bxa6, 2.d6 cxd6, 3.b6(3.c6), o bien, l.a6 b6, 2.d6 cxd6, 3.cxb6. Las negras no pueden impedir, jugando uno cualquiera de sus peones, que rompan sus líneas.

El **370** representa una posición de mucha mayor importancia práctica. Después de 1.b5 (también se puede 1.c5); 1...axb5, 2.cxb5 y es inevitable; 3.♙a6; cualquiera que sea el peón que se juegue en lugar de 1...axb5, las blancas consiguen un peón pasado. Si se admite que en contestación a 1.b5, las negras realizan un movimiento cualquiera en el flanco de rey, las blancas continúan 2.c5, o bien, 2.b6, e indefectiblemente consiguen que uno cualquiera de sus peones alcance la…..

370

371



promoción. En este caso, a las negras no las salva ni siquiera el ser mano (1...b6, 2.b5!, o bien, 1...c6, 2.c5, lo mismo que 2.dxc6 bxc6 y 3.b5).

370a. Tomado de una partida. ♔e2, ♙a2, b2, 3, e5, f4, g5, h5, ♚c5, ♟a7, b5, c4, e6, f7, g7, h6. Juegan las blancas. 1.e4! ♚d4, 2.f5 ♚xe4 (o bien, 2...exf5, 3.g6); 3.f6 gxf6, 4.gxf6 y ganan.

371a. C. Salvioli, 1887.
♔c1, ♙d4, e5, f4, g5, h4, ♚b4, ♟a6, e6, f7, g6, h7. Juegan las blancas. La solución del autor es: 1.d5 exd5, 2.f5 gxf5 (en caso de 2...♚c5 se tiene 3.f6! y 4.e6); 3.e6! (no 3.h5? ♚c5!, 4.e6 ♚d6! y ganan); 3...fxe6, 4.h5 f4, 5.g5 f3, 6.♔d2 y ganan.
Salvioli hizo la salvedad de que en caso de haber un peón en "b6" o en "b7" serían tablas, pero hallándose el peón negro en "a6", las blancas «ganan fácilmente» si se da 1.d5 ♚c5, 2.d6. En realidad, como se demostró en 1937, no pueden ganar, ya que a ♔a5 pueden replicar

siempre las negras con ♚b7. ¡Interesante ejemplo de la impotencia de un peón pasado protegido, cuando se dan ciertas circunstancias desfavorables! (Véase el 389.)

371b. Tomado de una partida jugada en 1921. ♔d7, ♙a4, b5, c4, d5, e4, ♚b8, ♟a5, b6, c7, d6
Les toca jugar a las blancas. 1.c5 (gana también 1.e5); 1...bxc5, 2.b6 cxb6, 3.e5 dxe5, 4.♔e7 y ganan.

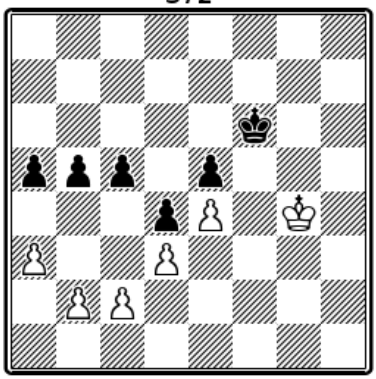
La disposición de los peones en el último ejemplo es afín, en cierto grado, a la distribución en forma de cadenas de peones. Daremos sólo dos posiciones de este tipo.

371c. B. Horwitz e l. Kling, 185l.
♔f2, ♙b5, c6, d5, e4, f3, g2, ♚h4, ♟b6, c7, d6, e5, f4
Las blancas ganan. 1.g3+ fxg3+, 2.♔g2 ♚h5, 3.♔xg3 ♚g5, 4.f4+, etc. (Una disposición semejante de los peones se dio en la partida Botvinnik-Thomas, Nottingham, 1936; pero Botvinnik disponía además de un caballo).

371d. l. Minkvits, 1879.
♔e1, ♙f4, g3, g5, h6, ♚c6, ♟e4, f5, g6, h7. Victoria del blanco. 1.g4 fxg4, 2.f5 gxf5, 3.g6 hxg6, 4.h7 y ganan.

Lasker señaló que en el ejemplo **(372)** las negras ganan moviendo 1...a4! En el ejemplo (véase el 370). Es débil contestar a esto con 2.♔h5, a causa de 2...c4, etc. Más consistente es 2.♔f3 ♚g5, 3.♔e2, aclaración de Dedrle; Lasker seguía 3.♔g3 c4, 4.♔f3 ♚h4, aunque no deja de ser más sencillo 4...c3!, 5.bxc3 dxc3 6.♔e2 b4!, 7.♔d1 bxa3, 8.♔c1 a2); 3...c4! 4.♔d2 (4.b3 cxb3, 5.cxb3 axb3, 6.♔d2 ♚f4, o bien, 4.c3 dxc3, y 5...cxd3+); 4...♚f4, 5.♔e2 c3!, 6.bxc3 dxc3, 7.♔d1 b4!, 8.♔c1 b3!, 9.cxb3 axb3, 10.d4 ♚e3 y ganan.

372



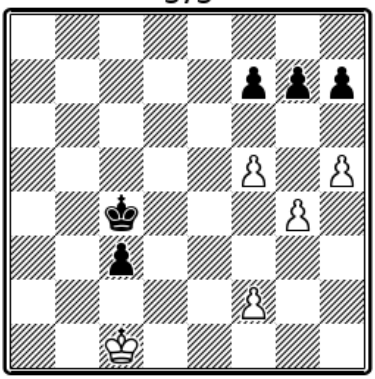
Tocándoles jugar a las blancas, éstas impiden la apertura de la brecha mediante 1.b3, y después de 1...♚g6, las tablas son evidentes. Sin embargo, la tentativa 1.a4! es de mayor alcance. Ahora 1...b4? pierde, a causa de 2.♔h5 c4, 3.b3!, etc. Lo correcto es 1...bxa4!, 2.♔h5 ♚e6, 3.♔g6 ♚d6, 4.♔f6 c4, 5.dxc4 ♚c5, 6.♔xe5 ♚xc4, 7.♔d6 d3, 8.cxd3+ ♚b3, 9.e5 ♚xb2, 10.e6 a3, 11.e7 a2, 12.e8=♕ a1=♜, 13.♕e5+ ♚b1, 14.♕xa1+ ♚xa1, 15.♔c5 ♚b2, y ora 16.d4 a4, ora 16.♔b5 ♚c3, tablas. (Puede comprobarse una cierta semejanza con el final del 72a; para la psicología del espíritu creador no deja de tener interés el que este análisis precediera al torneo de San Petersburgo de 1914.)

372a. Maslov-Glebov,Leningrado, 1936.
♔b2, ♙c3, e4, f3, g3, h4, ♚g8, ♟a4, c4, e5, f6, g6, h7. Juegan las negras. 1...h5!, 2.♔a3 (o bien, 2.g4 g5!, 3.hxg5 h4; o de

otro modo, 2.f4 exf4, 3.gxf4 g5!); 2...g5, 3.♔xa4 f5, 4.♔b5 (4.hxg5 f4!; o bien, 4.exf5 g4!, 5.fxg4 e4!); 4...f4, 5.gxf4 gxh4, y ganan.
De los ejemplos examinados se deduce que las posibilidades de abrir brecha vienen determinadas por la misma estructura de los peones; la superioridad de peones en el sector en que tiene lugar el rompimiento, aunque frecuente, no es obligatoria.

En el ejemplo **373** son aleccionadores los errores cometidos por ambos adversarios. Su examen nos demuestra cuál debe ser la defensa correcta para evitar que el contrincante abra brecha en la estructura de peones.

373



Después de 1...h6?, 2.f4? f6, 3.g5 ♔d4 las blancas rinden. Sin embargo, en contestación a la mala jugada 1...h6, era posible 2.f6! gxf6, 3.f4 ♔d4, 4.g5 fxg5, 5.fxg5 ♔e5, 6.gxh6 ♔f6, 7.♔c2, y ganan. Una buena defensa contra la ruptura daba la jugada 1...f6!; por ejemplo: 2.h6 gxh6, 3.f4 ♔d5. A 2.f4, lo mejor es 2...h6!, aunque también es posible 2...♔d5, 3.g5 h6!, pero de ningún modo 3...fxg5?, 4.fxg5 ♔e5, a causa de 5.f6 ♔e6 (o bien, 5...gxf6, 6.g6 hxg6, 7.h6) 6.fxg7 ♔f7, 7.h6 y ganan.

373a. Stahlberg-Tartakower, partida fuera de torneo, 1934.
♔e2, ♙c3, d4, g6, h2, ♔e6, ♟a7, b7, d5, g7. Les toca jugar a las blancas. **1.c4** (la mejor jugada táctica en una posición sin esperanzas); **1...dxc4?** (lo correcto hubiese sido 1...♔f5!, 2.cxd5 ♔xg6 y ganan; ahora las blancas crean una «casilla errante»); **2.h4 a5, 3.h5 a4, 4.♔d2** (según indicó I. Tiurn, hubiese sido más sencillo abrir brecha inmediatamente: 4.h6 gxh6, 5.d5+ ♔f6, 6.d6 a3, 7.d7 ♔e7, 8.g7 a2, 9.g8=♕); **4...b5, 5.d5+ ♚d7, 6.h6 a3, 7.♔c2** (7.♔c1!); **7...b4, 8.hxg7 b3+, 9.♔b1 a2+, 10.♔a1 c3, 11.g8=♕**. Las negras abandonan.

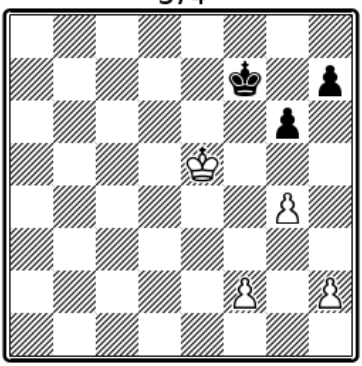
373b. Capablanca-Lasker, Londres, 1914. ♔d3, ♙a2, ♙g5, ♙h5, ♔d5, ♟a6, ♟d4, ♟f5, ♟h7. Mueven las negras. Estas podrían haberse salvado mediante 1...♔e6, pero perdieron después de 1...♔e5?, 2.h6! y 3.g6. Si en los ejemplos anteriores la posibilidad de abrir brecha dependía de los errores del contrincante, en las posiciones que siguen viene determinada por la misma estructura de los peones.

373c. Bartts-Shenman, 1927.
♔c4, ♙b5, c5, f4, g3, h2, ♔a5, ♟b7, e4, f5, f6, g6. Juegan las blancas. Después de 1.b6 ♔a6, 2.h3 e3, 3.♔d3 ♔b5, 4.♔xe3 ♔xc5, 5.h4 ♔d5, 6.♔d3 y los contrincantes acordaron tablas. Ganaba sencillamente: 1.h4 e3, 2.♔d3 ♔xb5, 3.g4 fxg4, 4.f5 gxf5, 5.♔xe3 ♔xc5, 6.h5, etc.

373d. Gresser-Bikova, Moscú, 1950.
♔e1, ♙c2, f4, f5, g4, h4, ♚d5, ♟c4, d4, f6, f7, h6 Les toca jugar a las blancas. El blanco no se ha dado cuenta de la jugada 1.h5!, con la que amenaza abrir brecha; en contestación a ésta, 1...♚d6 asegura el empate, pero pierde moviendo 1...♚e4?, a causa de 2.g5 ♚xf5, 3.gxh6, etc.

La necesidad de preparar cuidadosamente el ataque para abrir brecha se ve en la posición siguiente.

374

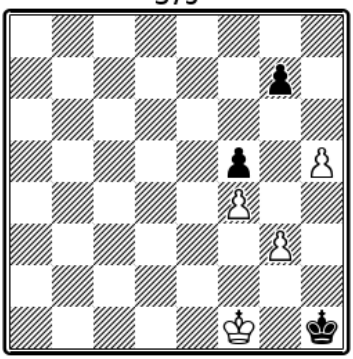


En el **374** (Najdorf-Kotov, Estocolmo, 1948), la forma más sencilla de alcanzar el objetivo propuesto es 1.f3! ♚e7, 2.f4 ♚f7, 3.f5! (amenazando 4.f6); 3...gxf5, 4.♔xf5 ♚g7, 5.♔g5 y ganan (131, 135).

Las blancas jugaron 1.g5, después de lo cual sólo queda abrir brecha moviendo ♙h4-h5 y convirtiendo el peón"f" en peón pasado; por ejemplo: 1...♚e7, 2.h4 ♚f7. El método más seguro de que disponen las blancas para llevar la partida (algo así como una «regla», según Komarov, 1954), es ahora 3.♔d6, ocupando después la casilla "e7" y luego ♙f2-f4, ♙h4-h5 y ♙f4-f5; no obstante, también gana 3.f4 ♚e7 (o bien, 3...♚g7, 4.h5 gxh5, 5.f5); 4.h5 gxh5 (de lo contrario, 5.hxg6); 5.f5 ♚d7 (o bien, 5...h4, 6.♔f4); 6.♔f4 ♚d6, 7.♔g3 ♚e5, 8.f6 ♚e6, 9.♔h4 h6, 10.♔xh5 hxg5, 11.♔g6. Najdorf no halló ni uno solo de los numerosos modos de ganar, y la partida terminó en tablas.

374a. Bogatiriov O. - Persits, Moscú, 1948.
♔g5, ♙a4, b5, c4, g3, h4, ♚g7, ♟a7, b6, f5, g6, h5. Juegan las blancas. Lo correcto, según el analisis de Bogatiriov, hubiera sido: 1.a5 bxa5, 2.c5 a4, 3.c6 a3, 4.c7 a2, 5.c8=♕ a1=♛, 6.♕d7+ ♚f8, 7.♔xg6 y mate. En la partida se jugó: 1.c5? bxc5, 2.a5 c4, 3.♔f4 g5+! (réplica imprevista por las blancas, que crea un «cuadrado errante» peligroso, mediante una contraapertura de brecha); 4.♔e3! (4.hxg5 c3, 5.♔e5 h4!); 4...c3!, 5.♔d3! f4, 6.gxf4 g4!, 7.b6 axb6, 8.axb6 g3, siendo tablas en final de dama. Es claro que el modo de abrir brecha viene determinado por las características de la posición. En el caso, tomemos, por ejemplo, 1.♔f4 ♚f7(♚f6), no da resultado 2.a5, pero en cambio decide sin complicaciones 2.c5.

375



La posibilidad de abrir brecha en el **375** (Betinsh, 1905), mediante ♙g3-g4 fxg3, ♙f4-f5 es evidente; sin embargo, después de ♟f5xg4, el peón negro se hace peligroso. De ahí que haya que obligar al rey negro a situarse en la columna g, donde impedirá el avance de su propio peón; por consiguiente, el rey blanco deberá retroceder a la columna e. ¿Pero qué es lo correcto: 1.♔e1, o bien, 1.♔e2?

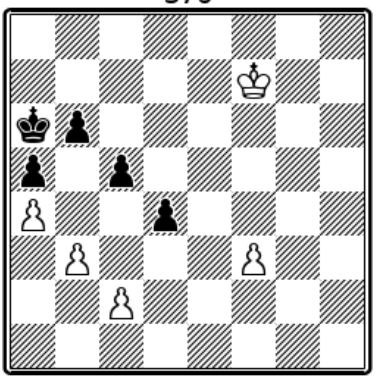
Si se piensa más en cómo abrir brecha, se deduce que después hay que jugar ♙f5-f6, convirtiendo el peón "h" en peón pasado y promover a dama en "h8", a fin de impedir al rey negro que vuelva a la columna "h". De esto se desprende que después de ♙f5-f6, ♟g7xf6, al negro no le queda otra salida que avanzar el peón "f"; luego, lo correcto es, no 1.♔e2, sino 1.♔e1!, para que el peón "f" no pueda dar jaque en "f3" y de este modo ganar tiempo. Un cálculo concreto confirma este esbozo previo del plan general.

1.♔e1! ♚g2 (resulta floja la jugada 1...♚h2, a causa de 2.♔f2 ♚h3, 3.♔f3 ♚h2, 4.g4 y ganan); 2.g4 fxg4, 3.f5 g3, 4.f6! gxf6, 5.h6 f5 (5...♚h2, 6.h7; o bien, 5...♚f3, 6.♔f1); 6.h7 f4, 7.h8=♕ f3 (de ir acompañado este movimiento de un jaque, sería posible ♟f3-f2, dándose una posición de tablas); 8.♕a8! y ganan.

Para lograr el rompimiento en el 375 es necesario realizar una sutil jugada preparatoria de rey. A este respecto es también muy significativo el 206 (Stoltz-Nimzowitch), donde un movimiento del rey cortó de raíz un posible contraataque mediante el «cuadrado errante».

En el **376**, después de **1...b5, 2.axb5+**, las negras realizan una jugada a primera vista incomprensible: **2...♚b6!** Sin embargo, esto tiene fácil explicación: a causa del jaque, las negras se ven forzosamente obligadas a perder un tiempo; si hubiesen contestado 2...♚xb6, resultaría que después de 3.♔e6 a4, 4.bxa4+, tendrían que perder un segundo tiempo, y esto traería ya consigo la pérdida de la partida.

376



En cambio, ahora las negras ganan; por ejemplo: **3.♔e6** (más consistente es 3.♔e7! a4!, 4.bxa4 c4, 5.f4 d3, 6.cxd3 cxd3, 7.f5 d2, 8.f6 d1=♕, 9.a5+ ♚xb5!, 10.f7, pero el rey negro se halla precisamente en la zona de promoción; véase el 9 del «Apéndice»); **3...a4!** (en caso de 3.f4, o bien, 3.♔g8, lo correcto sería 3...c4!; en la posición que consideramos esto sería erróneo a causa de 4.bxc4 a4, 5.♔d6! y 6.c5+); **4.bxa4 c4, 5.f4 d3**, y ganan.

376a. Tomado del archivo de N. Grigoriev.

♔a3, ♙a2, ♙a6, ♙b5, ♚d3, ♟a7, ♟b6. Ventaja blanca. 1.♔b4 ♚d4, 2.a4 ♚d5, 3.a5 bxa5+, 4.♔a4! ♚d6, 5.b6, o bien, 4...♚c5, 5.♔xa5 y ganan. El dar un peón al adversario puede obedecer a diversas causas. El 327 es un ejemplo evidente. He aquí otras posiciones:

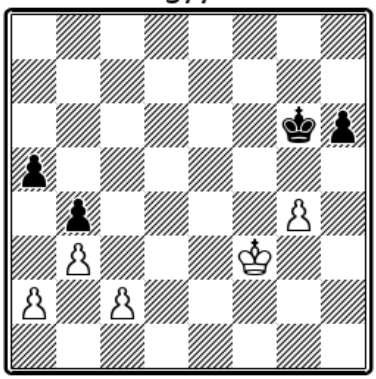
376b. Y. Jashek, 1926.
♔c3, ♙a6, ♙c5, ♚h4, ♟a7, ♟c6, ♟c7. Las blancas ganan. 1.♔d4 ♚g3, 2.♔e5 ♚f3, 3.♔e6 ♚e4, 4.♔d7 ♚d4, 5.♔c8! (no 5.♔xc7? ♚xc5, 6.♔b7 ♚d6!, 7.♔xa7 ♚c7, tablas); 5...♚xc5, 6.♔b6 y ganan.

376c. M. Liburkin, 195l.
♔f6, ♙a5, a6, c3, d5, ♚b5, ♟a7, c5, c7, d7. Superioridad del blanco. **1.♔e7 c4** (en caso de 1...♚c4, se tiene 2.♔xd7 ♚xd5, 3.♔c8! ♚c6, 4.♔b8 ♚d7, 5.♔xa7 ♚c8, 6.c4 y ganan; tampoco salva la situación 1...d6, a causa de 2.♔d7 ♚c4, 3.♔xc7 ♚xc3, 4.♔b7 c4, 5.♔xa7 ♚~, 6.♔b8 c3, 7.a7 c2, 8.a8=♕ c1=♛, 9.a6, y 10.♕b7); **2.♔d8!** (2.♔xd7? ♚c5, 3.♔c8 c6!, tablas); **2...♚c5, 3.♔c8! c6!, 4.d6! ♚xd6, 5.♔b8! c5, 6.♔b7** y ganan.

376d.
♔d2, ♙a5, c2, g4, ♚g8, ♟a7, c4, g7, h7
Una idea análoga quiso dar a conocer **A. Kazantsev, 1954**. Tablas. Después de **1.♔c3 ♚f7** se pensaba jugar **2.♔b4 ♚e6**, **3.♔b5 ♚d6, 4.♔a6** etcétera, con rey ahogado en la esquina . Pero 2.♔b4, pierde a causa de 2...c3!, 3.♔b5 g5!, 4.♔c4 h5, 5.gxh5 g4, 6.♔d4 ♚f6, etc.
Tampoco se consiguen tablas con 2.♔xc4, a causa de 2...♚e6, el problema es, pues, falso y la posición hace perder a las blancas. Es interesante la variante: 3.♔c5 h6, 4.♔c6 g6, 5.♔b7 ♚d6, 6.c4 h5, 7.gxh5 gxh5, 8.c5+ ♚xc5, 9.♔xa7 h4, 10.a6 ♚b5!! (no 10...h3?, 11.♔b8!, tablas): 11.♔b7 h3 y ganan. (Véase la observación 3 del «Apéndice».).

En el **377**, la blancas remontan enérgicamente las desventajas de su situación. Sacrificando dos peones abren brecha y consiguen un peón pasado adelantado.
1.c4! bxc3, 2.♔e3 ♚g5, 3.a4! (método típico a emplear para obtener un peón pasado); 3...♚xg4, 4.b4 axb4, 5.♔d3 (jugado cautelosamente: en caso de 5.a5?, se tiene 5...b3, 6.♔d3 b2, 7.♔c2 ♚f3, 8.a6 ♚e2, 9.a7 b1=♛+, 10.♔xb1 ♚xd2, etc.); 5...h5, 6.a5 y ganan.

377



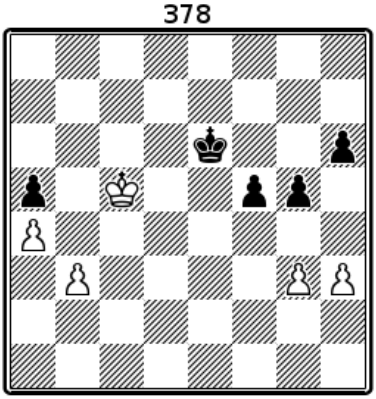
En los finales que siguen las rupturas tienen un carácter completamente distinto:

377a. I. Berger, 1889.
♔b3, ♙a4, e4, f3, g4, h5, ♚c5, ♟b6, f6, g5, h6. Juegan las negras, ganan las blancas. 1...♚c6 (es peor 1...♚d4, 2.♔b4); 2.♔b4 ♚d6, 3.♔c4 ♚c6 (al alcanzar esta posición las blancas abren brecha); 4.f4 gxf4, 5.e5 fxe5 (5...♚d7; 6.exf6 ♚e6, 7.♔d4, etc.); 6.g5 y ganan.

377b. Najdorf - Buksbaum, Varsovia, 1929. ♔h2, ♙a3, b4, c2, c4, f4, g2, h3, ♚g8, ♟a6, b7, c4, d5, f7, g5, h7.
Les toca jugar a las blancas. 1.♔g3 d4, 2.♔f3 f5, 3.a4 ♚f7, 4.b5 ♚e6 (4...axb5, 5.c6 bxc6, 6.a5); 5.c6 ♚d6, 6.cxb7 ♚c7, 7.bxa6 y el rey blanco se dirige a "b4".

377c. Lasker, 1921.
♔a4, ♙a5, b4, c5, d4, e3, f4, h4, ♚a6, ♟a7, c6, d5, e4, f5, f6, h5. Las blancas ganan. 1.♔b3 ♚b5(♚b7), 2.a6 ♚xa6, 3.♔a4 ♚b7, 4.b5 a6 (o bien, 4...cxb5+, 5.♔xb5 ♚c7, 6.♔a6 ♚b8, 7.c6 ♚a8, 8.♔b5 y 9.♔c5); 5.bxc6+ ♚xc6, 6.♔a5 ♚b7, 7.c6+ ♚xc6, 8.♔xa6 y ganan.

Pondremos punto final al esclarecimiento de los ataques abriendo brecha con varios ejemplos bastante mas complicados, en los que la partida se lleva en ambos flancos (378 a 381).

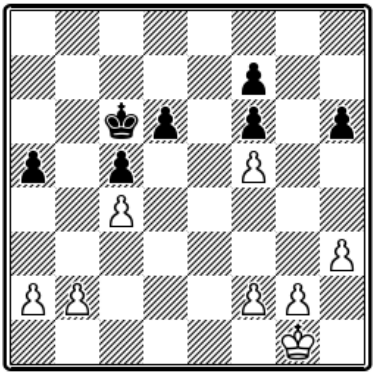


En la posición **378**, las negras comprenden que en caso de 1...f4, 2.gxf4 gxf4, 3.♔d4 ♚f5, 4.b4 axb4, 5.a5 tiene lugar un final de dama, con las consiguientes dificultades técnicas. Bien es verdad que si en lugar de 4…axb4 se juega primero 4...f3!, 5.♔e3 y sólo después 5...axb4, resulta que a continuación de 6.a5 b3, 7.a6 b2, 8.a7, b1=♕, 9.a8=♕ ♛e1+!, 10.♔d3, o bien, (10.♔xf3? ♛h1+); 10...♛e2+, las negras sitúan la dama en e3 o en f4, dando jaque, mueven después ♟f6-f7 y la victoria es evidente, aunque exige todavía cierto tiempo.

Sin embargo, no se puede asegurar que esta solución sea la más sencilla. Por eso se comprende el que el negro prefiriese alcanzar el desenlace en un final de peones, cuyas variantes pueden, aunque no con facilidad, ser calculadas previamente con toda exactitud.
1...h5 (las negras procuran hacer pasado el peón "h" o, por lo menos, llevarle hasta "h4"; el valor de esto queda claro en la nota siguiente); **2.b4** (a 2.♔d4 hubiese seguido 2...h4!, 3.gxh4 gxh4, 4.♔c4! f4!; en caso de 4.b4 axb4, o bien, 5.b4 f3, 6.♔d3 axb4, el rey negro detiene al peón "a", mientras que el rey blanco es impotente contra el «cuadrado errante», 5.♔d4 ♚d6, 6.♔e4 ♚c5, 7.♔xf4 ♚b4 y ahora 8.♔g4 llega tarde, mientras que 8.♔e4, etc., es inútil, ya que el peón "h" ha sobrepasado el centro del tablero; 151); **2...f4** (amenaza 3...f4xg3 y promoción acompañada de jaque); **3.gxf4 g4, 4.hxg4 h4** (también gana 4...hxg4); **5.f5+** (o bien, 5.b5 h3, 6.b6 ♚d7); **5...♚d7!** (no 5...♚e7?, 6.b5 h3, 7.b6 ♚d7, 8.f6!, etc.) ; **6.g5 h3, 7.g6 ♚e7, 8.bxa5 h2, 9.a6 h1=♕, 10.♔b6 ♚d6** y las blancas abandonan.

En el flanco de rey del **379** existe la misma posibilidad de abrir brecha que existía en el 373. Pero antes las blancas han de eliminar todas las posibilidades de su adversario en otros sectores del tablero. Llegan a tiempo de cerrar el flanco de dama, pero se ven obligadas a dejar avanzar el peón pasado obtenido por las negras en el centro. A consecuencia de esto se hace preciso abrir brecha también en el otro flanco.

379



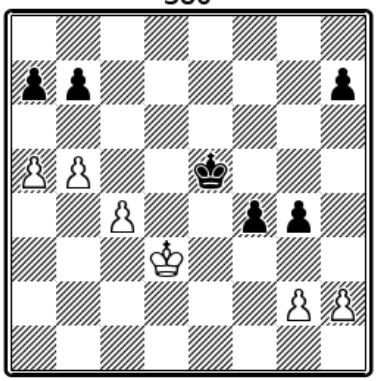
1.a4! d5, 2.b3 d4, 3.f4 ♚d6, 4.g4 ♚e7, 5.♔f2 ♚d6, 6.♔f3 ♚e7, 7.♔e4 ♚d6, 8.h4 ♚d7 (ahora las blancas comienzan a intentar obtener peones pasados en ambos flancos; el cuadrado errante «pequeño» que pone a disposición de su contrincante no es peligroso); 9.b4! axb4, 10.a5! ♚c7, 11.g5!, fxg5, 12.fxg5 hxg5, 13.hxg5 b3, 14.♔d3 ♚d7, 15.g6 fxg6, 16.fxg6. El negro rinde.

La posición que se da a continuación se resuelve utilizando un esquema de juego análogo:

379a. Trojanescu-Trajan Ichim, Bucarest, 1938.

♔f2, ♙a5, b4, d4, e3, e5, h2, ♚f5, ♟a6, b7, c6, d5, g4, g6, h4. En este caso los contrincantes acordaron tablas. La tentativa 1.e4+ dxe4, 2.♔e3 haría perder, debido a 2...g3, 3.hxg3 h3, 4.♔f2 e3+. El rey blanco queda sujeto al flanco de rey. Las negras no pueden, por su parte, abrir brecha en el flanco opuesto. 1.♔g2 ♚e6, 2.♔f2 ♚d7, 3.♔g2 ♚c7, 4.♔f2 b6!, 5.axb6+ (de lo contrario son las negras quienes capturan y preparan después la jugada ♟c6-c5); 5...♚xb6, 6.♔g2 ♚c7, 7.♔f2 ♚d7, 8.♔g2 ♚e6, 9.♔f2 c5!, y en caso de 10.bxc5, resulta 10...♚d7!, continuando con 11...a5, y si, por el contrario, 10.dxc5, se tiene 10...♚xe5, trasladando después el rey a "c6" y abriendo brecha con ♟a5-a4.

380

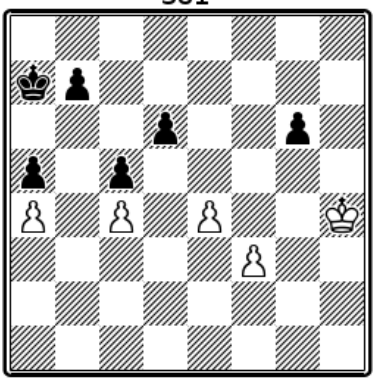


En la posición **380** (Müller-Rhode, por correspondencia, 1897), siguió: 1...f3?, 2.gxf3 gxf3, 3.c5, ganando las blancas abriendo brecha (3...♚d5, 4.c6 bxc6, 5.b6). En caso de poder anticiparse a este rompimiento, es evidente que las negras tendrían posibilidades de ganar. Pero para conseguir esto, ¿qué es lo mejor: 1...a6 ó 1...b6?

La respuesta sólo se puede obtener mediante un análisis concreto. 1...a6 parece peor, y en realidad permite salvarse a las blancas de forma bastante instructiva: 2.h4!! (lo mejor; en caso de 2.c5, se tiene 2...axb5, 3.c6 ♚d6 y ganan); 2...gxh3 (de mover 2...h5? son ya las blancas las que ganan mediante 3.b6!; por ejemplo: 3...f3, 4.gxf3 gxf3, 5.♔e3 f2, 6.♔xf2 ♚d4, 7.♔f3 ♚xc4, 8.♔e4! ♚b5, 9.♔d5 ♚.xa5, 10♔c5! y 11.♔d6); 3.gxh3 f3, 4.bxa6 bxa6, 5.♔e3 f2, 6.♔xf2 ♚d4, tablas.

En cambio, 1...b6! asegura a las negras una victoria fácil: 2.axb6 (o bien, 2.a6 ♚d6); 2...axb6, 3.c5 (cualquier otro movimiento es aún peor); 3...bxc5 4.b6 ♚d6, 5.b7 ♚c7, 6.b8=♕+ ♚xb8, 7.♔e4 ♚c7, 8.♔xf4 h5, 9.h3 c4! y ganan.

381



En el **381** (E. Post, 1941, inspirada en una partida real), las negras amenazan: 1...b5!, 2.cxb5 c4, etcétera. Es claro que las blancas deberán entrar en el cuadrado del peón negro "c5". Al mismo tiempo deberán pensar en realizar la única posibilidad de ganar que tienen: ♙f3-f4-f5, etc. Este peón no puede interceptar el paso del rey blanco, si éste tiene que dirigirse a atajar al peón pasado de "c4". Considerado de este modo, parece ser que se debiera jugar 1.♔g4, y 2.f4 y no 1.♔g5, después de lo cual 2.f4 es imposible, teniendo en cuenta, además, que el peón negro alcanza en "c1" la promoción dando jaque.

No obstante, **1.♔g4?** deja escapar precisamente la victoria; por ejemplo: **1...♚b8!, 2.f4 ♚c7, 3.f5** (3.♔g5? b5!); **3...gxf5+, 4.exf5 ♚d7, 5.f6!** (no 5.♔g5?, a causa de 5...d5!, 6.cxd5 c4, 7.♔f4 b5!, 8.axb5 a4, 9.b6 c3!, 10.♔e3 a3!, 11.f6 c2! y ganan); **5...♚e6, 6.♔g5 ♚f7, 7.♔f5 b6!** (tiempo de reserva salvador); **8.♔g5 d5!, 9.cxd5 c4, 10.d6 c3, 11.d7 c2, 12.d8=♕ c1=♕+**, tablas.

Así pues, a pesar de todo, lo correcto es: 1.♔g5!, por la sencilla razón de que las negras carecen no ya de un buen movimiento, sino incluso de una jugada «neutral» que no empeore su situación (¡zugzwang típico!). En efecto, después de 1...♚b8, 2.f4, etc., el peón alcanza la promoción dando jaque; en caso de 1...♚a6, 2.f4 las negras, después de 2...b5, 3.cxb5+ pierden un tiempo, aprovechándolo las blancas para ♙f4-f5. Sólo queda, pues, 1...b6, pero al hacer esta jugada pierden las negras su tiempo de reserva, que fue el que las salvó en la variante anterior y se puede, por lo tanto, continuar: 2.♔g4! ♚b7, 3.f4 ♚c6, 4.f5 gxf5+, 5.exf5 ♚d7 (o bien, 5...d5, 6.f6 ♚d6 7.cxd5); 6.f6 ♚e8(♚e6); 7.♔g5! ♚f7, 8.♔f5 ♚f8 (el tiempo ♟b7-b6 ha sido gastado; en caso de 8...d5, resulta: 9.cxd5 c4, 10.d6 c3, 11.d7 y la dama alcanzada da mate); 9.♔e6 ♚e8, 10.f7+ ♚f8, 11.♔f6, dando mate en pocos lances.

2. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE POSICIÓN

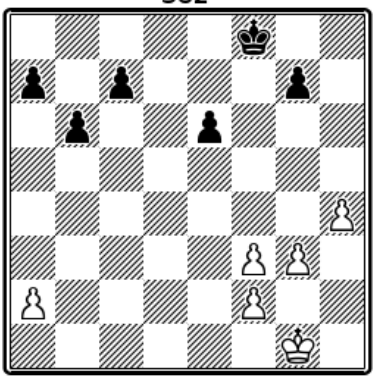
Pasemos ahora a considerar otras estructuras de peones, cuya fuerza o debilidad viene determinada:

a) Por el grado de movilidad de los peones (posibilidad de promover rápidamente a dama);

b) por la circunstancia de que en la posición existan defectos orgánicos (peones doblados, aislados y retrasados, así como avanzados antes de tiempo y en demasía;

c) por claras ventajas de posición (tales, por ejemplo, como un peón pasado avanzado o protegido, mejor situación del rey, etc.).

382



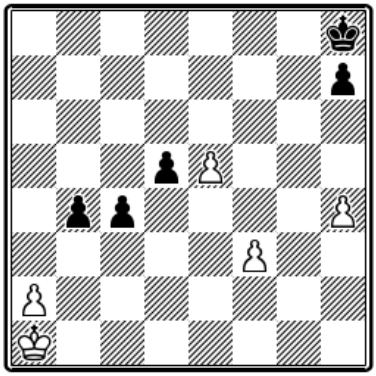
Lo único que podría contrarrestar en el **382** a la amenaza que representan los peones negros del flanco de dama sería la colocación de los peones blancos que se da a continuación: ♙f4, ♙g5, ♙h5. La amenaza ♙h5-h6 sujetaría al rey negro a este sector del tablero y entonces el rey blanco podría frenar el movimiento de los peones negros.

1...e5! (contrarresta el plan indicado más arriba: en caso de 2.f4 exf4, 3.gxf4, los peones blancos serían fácil presa del rey negro, y si, por el contrario, se avanzan los peones hasta "g5" y "h5", el rey negro los alcanza desde el escaque "f5"; de ahí que a las blancas no les quede otra solución que trasladar el rey a "e3", para mover después ♙f3-f4 y, además de librarse del peón doblado, abrir camino a los demás peones); **2.♔f1 b5, 3.♔e2 a5!** (en la partida que comentamos, Alekhine jugó 3...c5? y después de 4.♔e3, acordó tablas, en vista del inevitable 5.f4 exf4+, 6.♔xf4; en cambio, ahora esta maniobra no se puede realizar, ya que en caso de 4.♔e3 b4, 5.f4 exf4+, 6.♔xf4 a4, el rey blanco se halla fuera del cuadrado del peón "a"; por ejemplo: 7.♔e4 b3, 8.axb3 a3); **4.♔d3 a4, 5.♔c3 c5, 6.g4 ♚e7, 7.♔d3 ♚e6, 8.♔c3 ♚d5, 9.a3 ♚e6, 10.♔d3 ♚d6** (o bien, inmediatamente 10...b4); **11.♔c3 ♚d5, 12.♔d3 b4, 13.axb4 cxb4, 14.♔c2 ♚c4, 15.♔b2** (de jugar 15.h5 decide también el avance de los peones y ♚d5); 15...a3+, 16.♔a2 ♚c3 y ganan.

382a. Sacado del viejo manual de ajedrez de Stein, 1789.

♔d5, ♙a4, b3, c5, g4, h3, ♚e7, ♟a5, b7, f7, g7, h6. Mueven las blancas. La posibilidad de obtener un peón pasado mediante ♟g7-g6 y ♟f7-f5 contrarresta la fuerte posición del blanco. En caso de **1.h4**, se tiene **1...h5, 2.g5 f6, 3.gxf6+ gxf6, 4.c6 bxc6+, 5.♔xc6 ♚e6, 6.♔c5** (6.♔b5 f5, 7.♔c4 f4, 8.♔d3 ♚f5); **6...f5!, 7.♔d4** (7.b4 f4!); 7...♔d6 y ♙b3-b4 nunca es peligroso para las negras, gracias al «cuadrado errante».

383



En el **383** el avance de los peones negros es incontenible, pero sólo si le toca jugar

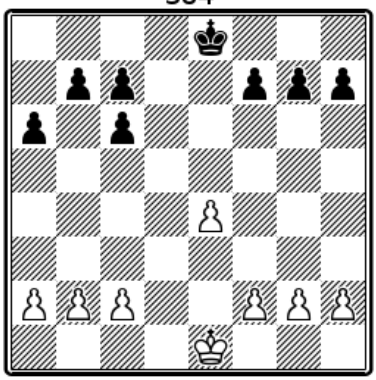
a este color y merced a la posibilidad de crear una posición especial de zugzwang. 1...d4!, 2.e6 ♚g7, 3.f4 ♚f6, 4.f5 d3, 5.♔b2 h5, rindiéndose las blancas a causa de 6.♔c1 (o bien, ♔b1); 6...b3!, ahora si se da 7.a4 c3, el movimiento de los peones es irrefrenable, lo mismo que después de 7.axb3 cxb3, debido al zugzwang de las blancas.
La idea en que se basa este final aparecería aún con más relieve en el caso 1...d4!, 2.♔b2 d3!, 3.♔c1 b3!, 4.axb3 cxb3. Si se traslada la posición a una fila más arriba (el rey negro en "g8"), el rey blanco dispondría del escaque de reserva "c1" y no caería en zugzwang. Del mismo modo se tendrían tablas tocándoles jugar a las blancas. 1.a3! (1.a4? d4! da la victoria a las negras); 1...bxa3! (1...b3? pierde a causa de 2.♔b2 d4, 3.a4 d3, 4.♔c3); o bien, 1.♔b2(♔b1), d4, 2.♔c1(♔c2) d3, 3.♔d2! y el rey blanco se mueve por los escaques "e3" y "d2".

383a. N. Grigoriev, 1938.
♔f5, ♗f6, ♗g2, ♗h2, ♚a8, ♟a7, ♟b6, ♟c5, ♟f7, ♟h6. Las blancas ganan. 1.g4 ♚b7, 2.h4 a5, 3.♔e4 ♚c7, 4.h5! ♚d7, 5.g5 ♚e6, 6.gxh6 ♚xf6, 7.♔d3 a4 (ó bien, ♟b5); 8.♔c2! c4, 9.♔b1! (véase el 282); 9...b5, 10.♔b2 b4, 11.♔b1 y ganan.

383b. Colle-Pirc, Francfort del Meno, 1930: ♔g1, ♗b3, ♗b4, ♗c5, ♗g2, ♗h3, ♚d5, ♟a7, ♟e4, ♟f4, ♟g5, ♟h7.
Juegan las negras; 1...h5, 2.♔f2 g4, 3.hxg4 hxg4, 4.♔e2 (en caso de 4.g3 se tendría: 4...f3, 5.♔e3 a6, 6.♔f2 ♚d4, 7.c6 e3+, 8.♔e1 ♚d3, 9.c7 f2+, 10.♔f1 ♚d2, 11.c8=♕ e2+, las negras capturan dando jaque al peón g, después de lo cual lo que decide es el peón ♟g4); 4...g3!, 5.♔e1 a6, 6.♔e2 ♚e5, 7.b5 (¡ zugzwang !); 7...axb5, 8.b4 ♚f5, 9.♔e1 (o bien, 9.♔f1 f3!, 10.gxf3 e3!); 9...f3!, 10.♔f1 (o de otro modo, 10.gxf3 e3! y luego ♚f4); 10...e3!, y las blancas rinden a causa de 11.gxf3 ♚f4, siguiendo ♚xf3 y ♟g3-7g2+.

El **384** es una tentativa original de demostrar que en la conocida variante (de los cambios) de la partida española, la estructura de los peones hace de por sí perder a las negras, a causa del peón doblado de éstas y de la superioridad numérica de las blancas en el flanco de rey. Y aun cuando la demostración se limita solamente a una «variante ejemplo», ésta no deja de ser instructiva a su modo.
1.♔e2 ♚e7, 2.♔e3 ♚e6, 3.f4 c5, 4.c4! c6, 5.a4 b5, 6.b3 (6.axb5? cxb5, 7.cxb5 axb5 y las negras, después de haberse liberado del peón doblado, amenazan por su parte con obtener un peón pasado a la primera ocasión); 6...f6, 7.a5 b4, 8.g4 g5, 9.e5! gxf4+ (9...fxe5, 10.fxg5); 10.♔xf4 fxe5+, 11.♔e4 h6, 12.h4 ♚f6,.....

384



13.g5+! hxg5, 14.hxg5+ ♚xg5 (14...♚e6, 15.g5) 15.♔xe5 ♚g4, 16.♔d6 ♚f4, 17.♔xc6 ♚e4, 18.♔xc5 ♚d3, 19.♔xb4

♚d4, 20.♔a3 (o bien, 20.♔a4 pero de ningún modo 20.c5? ♚d5!), 20...♚c5, 21.♔a4 ♚d4 (de lo contrario, 22.b4); 22.♔b4 ♚e5, 23.♔c5 y ganan.
Hay que tener en cuenta que en la variante propuesta por Euwe el movimiento 8...g5 no es convincente y solo acelera la derrota. Continuando 8...g6, las negras podrían intentar llevar la partida bloqueando el centro (hacerlo inaccesible al rey negro), lo mismo que en los ejemplos 405 y 406, que se dan más adelante.
La debilidad de los peones muy avanzados, desligados de sus bases, teniendo el contrincante puntos en los que abrir brecha (creados también como resultado de estar demasiado avanzados los peones), se ilustra en los ejemplos que siguen:

384a. Tomado de la primera edición del «Bilguen», 1843.
♔d2, ♙a2, b3, c3, d5, f5, g4, h3, ♚f7, ♟a6, b5, c7, d6, g5, g7, h7.
Juegan las negras. Después de 1...♚f6, 2.♔d3 ♚e5, 3.c4 b4!, 4.♔e3 a5, o bien, 4...h6, las blancas se ven obligadas a permitir la incursión decisiva del rey negro.

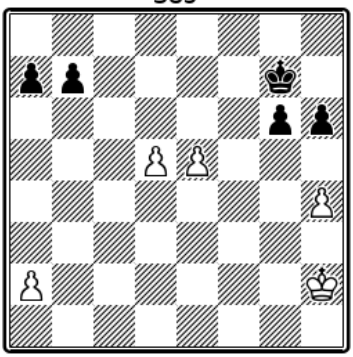
384b. Bec-Fine, Varsovia, 1935.
♔f2, ♙b2, c3, d4, f3, g2, h3, ♚f7, ♟a7, b6, c7, f4, g7, h6. Juegan las blancas. En la posición de las negras no sólo es débil el peón avanzado, sino que, además, lo es también el flanco de dama. **1.♔e2 ♚f6** (o bien, 1...♚e6, 2.♔d3 b5, 3.♔e4 g5, 4.d5+ ♚d6, 5.b4 c6, 6.dxc6 ♚xc6, 7.h4 ♚b6, 8.h5! a5, 9.bxa5+ ♚xa5, 10.♔f5 y ganan); **2.♔d3 ♚f5, 3.♔c4 c6, 4.d5 cxd5+, 5.♔xd5 ♚g5**. Aquí ganaba sencillamente 6.c4 ♚h4, 7.b4 pero las blancas, seducidas por la posibilidad de ganar un peón, se apartaron del desarrollo correcto de la partida: **6.♔e5? b5!, 7.b4 g6!, 8.♔e4 ♚h4, 9.♔xf4 h5!** (el que este peón esté defendido es esencial); **10.♔e5 ♚g3, 11.♔f6 ♚xg2, 12.♔xg6 ♚xh3, 13.f4 (13.♔xh5?, pierde); 13...h4**, y el final de dama termina en tablas.

La fuerza relativa de los peones centrales y de flanco es un problema cuyo estudio presenta gran interés cuando tanto unos como otros tienden a alcanzar la promoción. Se suele admitir que si los peones pasados de uno de los contrincantes pueden aparecer simultáneamente en ambos flancos son, generalmente, más fuertes que los peones ligados centrales, excepción hecha de aquellos casos en que estos últimos se encuentran cerca de la casilla de promoción y avancen apoyados por el rey. Una serie de ejemplos tomados de partidas reales confirman esto. Sin embargo, se conocen también posiciones en que el factor decisivo consiste únicamente en un tiempo de más. De lo dicho se deduce que la aplicación de la «regla general» exige en cada caso concreto una cuidadosa comprobación previa.
A continuación siguen ejemplos en los que la victoria es obtenida unas veces por los peones de flanco y otras por los centrales, según las particularidades de la posición.

En la posición **385** sigue: **1...b5, 2.♔g3 b4?, 3.♔f4 g5+?, 4.hxg5 hxg5+, 5.♔xg5 a5, 6.d6 ♚f7, 7.♔f5 a4, 8.e6+ ♚e8, 9.♔f6 b3, 10.axb3 axb3, 11.d7+ ♚d8, 12.♔f7,** las negras abandonan.
Tarrasch consideraba que hubiera sido más fuerte 2...a5!, 3.♔f4 ♚f7, 4.h5 gxh5, 5.♔f5 h4, 6.d6 h3, 7.e6+ ♚e8, 8.♔f6 h2, 9.d7+ ♚d8, 10.♔f7 h1=♛, 11.e7+ ♚xd7, 12.e8=♕+ ♚d6, 13.♕d8+ ♚c5, siendo

grandes las posibilidades de ganar de las negras.

385



Sin embargo, Fine encontró que después de 1...b5 se obtienen tablas mediante 2.h5!. La clave de esta jugada consiste en que en contestación a 2...gxh5, el rey ha de moverse en dirección al escaque "f7", pero no pasado por la casilla "f5", sino por la "h5", tomando de paso el peligroso peón "h5"; por ejemplo: 3.♔g3 a5, 4.♔h4 b4, 5.d6 ♕f7, 6.d7 ♕e7, 7.e6 a4, 8.♔xh5 b3, 9.axb3 axb3, 10.♔g6 b2, 11.d8=♕ ♕xd8, 12.♔f7, tablas. Es claro que la salvación de las blancas ha sido posible sólo porque en el flanco de dama las negras han necesitado demasiados movimientos para alcanzar un peón pasado.

385a. Tartakover-Rethy, Mariembad, 1925.
♔c3, ♙a5, b4, b5, f2, g3, h2, ♕d6, ♟a7, d3, e4, f5, h7. Les toca jugar a las blancas 1.f3! (obteniendo después de 2.fxe4 fxe4 un peón pasado en el flanco de rey) y ganan.

385b. Gossip-Mason, Manchester,1890.
♔e3, ♙a4, c3, c4, d4, g3, h2, ♕d6, ♟a5, b6, c6, f5, g4, g5.
Le toca jugar al negro. 1...b5, 2.cxb5 cxb5, 3.axb5 a4, 4.♔d3 a3, 5.♔c2 f4, 6.gxf4 gxf4 y ganan.

Menos clara está la partida en la posición que sigue a continuación:

385c. Levit-M. Langue, Berlín, 1904.
♔c3, ♙a4,c4, f2, g3, ♕c5, ♟a5, e4, e5, f5. Juegan las negras. **1...f4?** (imprudente tentativa); **2.g4!** (es claro que no se puede 2.gxf4? exf4, 3.♔b3 ♕d4 y ganan); **2...e3, 3.fxe3 f3, 4.♔d2!** (no 4.♔d3? e4+! y ganan); **4...♚xc4, 5.g5 ♚d5, 6.e4+! ♚e6, 7.♔e3** y ganan.

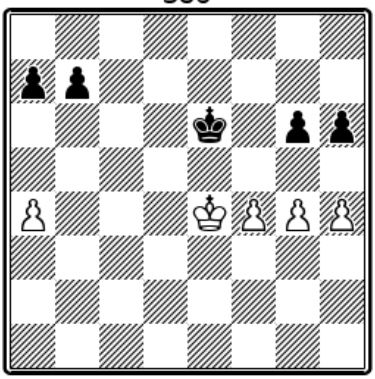
En los ejemplos que se dan a continuación ganan la partida los peones centrales.
385d. Pillsbury-Gunsberg, Hastings, 1895.
♔e2, ♙a2, d4, e3, e6, g4, h2, ♕c6, ♟a5, b5 d5, f6, g5, h7 Juegan las blancas. **1.e4! dxe4, 2.d5+ ♚d6, 3.♔e3 b4, 4.♔xe4 a4, 5.♔d4 ♚e7** (en la partida que comentamos, las negras perdieron rápidamente después de 1...h5?, 2.gxh5 a3, 3.♔c4 f5, 4.h6, etc.); **6.♔c4!** (6.h3? hubiese resultado ser una pérdida de tiempo fatal); **6...b3, 7.axb3 a3, 8.♔c3 f5, 9.gxf5 h5, 10.b4 a2, 11.♔b2 a1=♕+, 12.♔xa1 g4, 13.b5 h4, 14.b6 g3, 15.hxg3 hxg3, 16.d6+! ♚xd6, 17.b7 ♚c7, 18.b8=♕+ ♚xb8, 19.e7** y ganan.

385e. N. Grigoriev, 1928.
♔g8, ♙d3, ♙e3, ♕h4, ♟a6, ♟b6, ♟h6
Las blancas ganan. 1.d4! ♕g5, 2.♔f7! ♕f5, 3.d5 ♕e5, 4.e4. Ahora, a 4...♕d6 sigue 5.♔f6; en caso de que las negras lleguen a promover uno cualquiera de sus peones a dama, ésta es capturada mediante un jaque doble; por ejemplo: 4...a5,

5.♔e7 a4, 6.d6, etc. (¡Jaque en "h8"!); o bien, 4...b5, 5.♔e7 b4, 6.d6, etc., siendo el final: 6...b3, 7.d7 b2, 8.d8=♕ b1=♛, 9.♕d6+ ♔xe4, ♕g6+ y ganan. Este es uno de esos «trucos» artísticamente realizados, que son imposibles en la práctica, pero que, no obstante, sirven para inspirarla y enriquecerla.

La fuerza de un peón avanzado o protegido es de todos conocida. En el capítulo VI se dieron los ejemplos correspondientes (con pocos peones). Damos ahora a conocer ejemplos, complementarios y más complicados, de finales de muchos peones (véanse también los 364, 371a, 376d, 377, 382) que nos servirán para ilustrar tanto la «regla» como las posibles «excepciones».

386



La posición **386** fue comentada, pero sólo de manera incompleta (1950). Fue utilizada por G. Lewenfisch para explicar la fuerza de un peón pasado y avanzado que tiene lugar después de 1...b6, etc. P. Romanovski expresó la opinión de que, en realidad, lo que el ejemplo demuestra es la fuerza de la posición central del rey blanco: la posición conduce a tablas (a pesar del peón pasado y avanzado); después de **1...b6**, se consiguen tablas tanto con 2.h5 como con 2.f5+; por ejemplo: **2.h5 gxh5, 3.gxh5 a6, 4.f5+ ♚f6, 5.♔d5 ♚xf5, 6.♔c6 b5**. La clave de la posición consiste en lo siguiente: las blancas no tienen otra defensa que cambiar el ♟g6, dejando a las negras sólo el peón h, y dirigirse después con el rey al flanco de dama para acabar allí con todos los peones y, finalmente, tener tiempo de volver a "f1" (42). Es claro que para las negras tiene gran importancia el disponer de un tiempo de más, haciendo avanzar el peón hasta "h5" y clavando el peón blanco en "h4"; las blancas, por el contrario, han de inmovilizar el peón negro en h6. Por eso, para las negras lo mejor es jugar previamente 1...h5!, 2.f5+ (más sencillo es aún: 2.gxh5 gxh5); 2...gxf5+, 3.gxf5+ ♚f6. De tocarles ahora jugar a las negras, éstas moverían ♟b7-b6 (♔f4, ♟a6) y la fuerza del peón pasado se haría notar plenamente. Sin embargo, las blancas impiden esto mediante 4.a5! (no 4.♔d5? ♚xf5, 5.♔d6 a5!, o bien, 5.a5 ♚g4, 6.♔d6 b5!). Ahora es inútil 4...b6, ó 4...b5, a causa de 5.a6! , y lo único que salva a las blancas es atacar al peón negro "a7".

Así pues, si en el flanco de dama se encontrasen todos los peones en su posición inicial, una fila más bajos, la jugada 1...h5! habría dado a las negras una fácil victoria. Nos queda por añadir que después de 4.a5! ♚f7, lo más sencillo para las blancas sería mover 5.♔f4 ♚f6, 6.♔e4, o bien, 5.♔e5 ♚e7, 6.f6+ ♚f7, 7.♔f5 ♚f8, 8.♔e4, pero de ningún modo 8.♔e6?, a causa de 8...b5! y ganan.

386a. Shumilin - Livshin, Moscú,1950.
♔h4, ♙a3, ♙b2, ♙g4, ♚d6, ♟a7, ♟b5, ♟c5
Les toca mover a las blancas. Estas ganan después de 1.♔h5 ♚e6?, 2.♔g6! (por

ejemplo: 2…a5, 3.g5 c4, 4.♔h7 b4, 5.g6, etc.). Según el análisis de Shumilin, hubiese resistido más 1...♚e7, por ejemplo: 2.♔h6! ♚f7, 3.♔g5! a5 (o bien, 3...b4, 4.♔f5); 4.♔f5 c4, 5.♔e4 b4, 6.a4 ♚g6, 7.♔d4 c3, 8.bxc3 b3, 9.♔d3 ♚g5 (las blancas deben ahora capturar el peón "b3", llevando la partida a la posición victoriosa 163, trasladada una columna a la izquierda, pero sería erróneo 10.c4? ♚xg4, 11.♔c3 ♚f4, 12.♔xb3 ♚e5, y tablas, como puede verse en el mismo 163); 10.♔d2! ♚xg4, 11.♔c1 ♚f4, 12.♔b2 ♚e4, 13.♔xb3 ♚d3, 14.♔b2, y ganan, del mismo modo que en el 163.

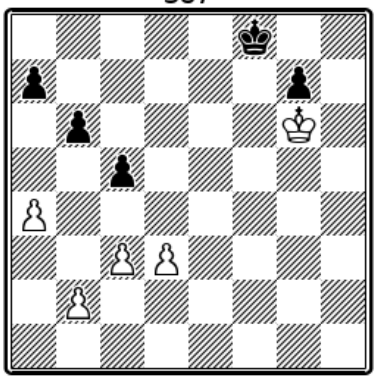
386b. Ilin-Zhenewski-Rabinovitch, 1926.
♔e3, ♙f3, f5, g2, h2, ♚e7, ♟b4, b6, d6, g7, h7. Juegan las blancas. Los peones pasados débiles de las negras no pueden ser peligrosos si carecen del apoyo de su rey; esto último es imposible, puesto que las blancas crean en el flanco de rey una situación de apertura de brecha. 1.g4! ♚f6, 2.f4! d5, 3.♔d4 h6, 4.♔d3 ♚e7, 5.♔d4 ♚d6, 6.h4, tablas.
Los peones pasados avanzados no desempeñan en el 386b el papel corriente de « distraer», ya que el rey negro no está en condiciones de atacar a los peones enemigos.

En la posición que sigue a continuación puede también observarse la insuficiente acción de «distraer» que realiza el peón pasado, avanzado y defendido.

386c. Woker, 1841.
♔e3, ♙a4, b4, c5, d4, g3, ♚f5, ♟a7, b6, c6, d5, g5. Juegan las negras. **1...b5!** (de lo contrario, 2.cxb6 y 3.a5; también amenaza ♙b4-b5); **2.axb5** (no 2.a5? ♚g4! y ganan); **2...cxb5** (el peón "c5" no es peligroso); **3.♔f3 g4+, 4.♔e3 a6, 5.♔d3** (5.c6? ♚e6, 6.♔f4 ♚d6, 7.♔xg4? a5!); **5...♚e6, 6.♔e3 ♚f5**, tablas.

El 387 (N. Nilsen, 1951) nos da un ejemplo de posición en la que el juego en un flanco contrarresta y sobrepasa el valor de un peón pasado y avanzado en el flanco opuesto. **1.a5! ♚g8** (1...bxa5 es débil; en caso de 1...b5, se tiene 2.♔f5 ♚f7, 3.♔e5 g6, 4.♔d5 ♚f6, 5.♔xc5 ♚f5, (o bien, 5...g5, 6.♔d4), 6.♔d5 g5, 7.c4 g4, 8.c5, etc., cambiando al final las damas); **2.a6! ♚f8, 3.c4! ♚g8** (o bien,

387

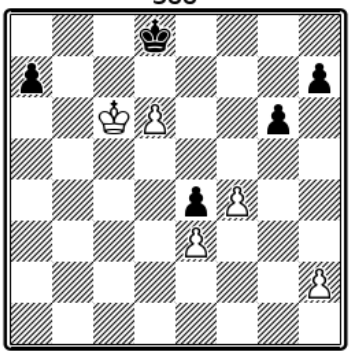


3...♚e7, 4.♔f5! ♚d6, 5.♔e4 g5, 6.d4 cxd4, 7.b4! g4, 8.♔xd4, etc., lo mismo que en la variante principal); **4.♔f5 ♚f7, 5.d4 cxd4, 6.♔e4 g5, 7.b4! g4, 8.♔xd4 ♚e6, 9.♔e4 g3, 10.♔f3 ♚e5, 11.c5! bxc5, 12.b5 ♚d6, 13.b6** y ganan.

En los ejemplos que siguen, el peón pasado avanzado de uno de los contrincantes sirve (en circunstancias favorables) de suficiente contrapeso al peón pasado protegido del otro.

En el **388**, las negras han comenzado antes de tiempo a atacar al peón "f4", mediante 1...h6?, a lo que sigue 2.h4!, y la amenaza de 3.h5, por lo que las negras se ven obligadas a continuar 2...h5, perdiendo definitivamente la oportunidad de realizar el rompimiento que preparaban. En sus comentarios, Tarrasch anota: Según demostraron los análisis realizados después de terminada la partida, lo más difícil era alcanzar la victoria después de 1...♚c8. Para comenzar, las blancas deben mover el peón "h". Tarrasch no dio a conocer variante alguna que demostrase el triunfo de las blancas.

388

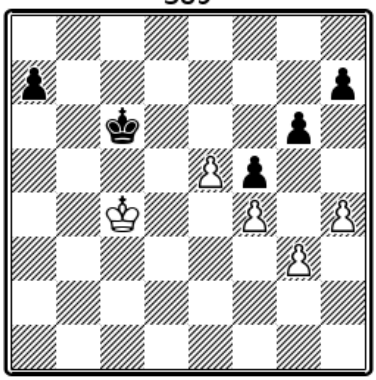


Sin embargo, parece ser que no se puede hablar de victoria; por ejemplo: 1...♚c8!, 2.h4 ♚d8, 3.♔d5 ♚d7, 4.♔xe4 ♚xd6, 5.♔d4 ♚e6, 6.e4 ♚d6, 7.♔c4 (7.h5 gxh5); 7...♚c6 8.♔b4 ♚b6, 9.♔a4 ♚c5, 10.♔a5 ♚d4, 11.e5 ♚d5, 12.♔a6 ♚e6, 13.♔xa7 h6, 14.♔b6 g5, tablas.

388a. Tomado del análisis de V. Chejover, 1936. (Posición posible de una de las variantes de la 32.a partida del match Alekhine-Capablanca, 1927). ♔g3, ♙a5, b4, d4, e3, f4, ♚f5, ♟a7, b7, d5, h5. Juegan las negras. Después de 1...a6, o bien, 1...♚g6, las blancas no pueden ganar.

En la posición **389**, a diferencia de la 371a (véase la nota final), las blancas pueden obtener la victoria. Para ello hay que bloquear previamente el peón "a7" y ligar a él al rey negro. Fine recomienda: 1.♔b4 ♚b6, 2.♔a4 a6?, 3.♔b4 ♚c6, 4.♔c4 ♚b6, 5.♔d5, etc.

389

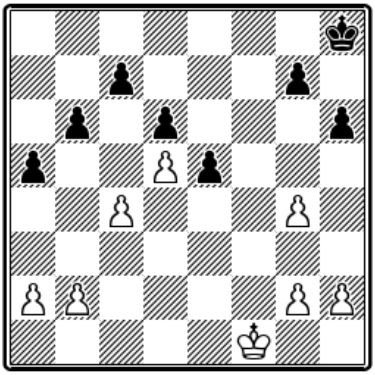


No obstante, en la práctica resulta que la tarea de las blancas es mucho más complicada. Fine no tuvo en cuenta la mejor defensa de las negras, a saber: 2...a5 o bien, 2...♚c6, 3.♔a5 ♚c7!, 4.♔a6 ♚b8. Y en el momento en que las tablas parecen inevitables, se fuerza la victoria: 5.h5! gxh5, 6.e6! ♚c7, 7.♔xa7 ♚d6, 8.♔b6 ♚xe6, 9.♔c6 ♚f6, 10.♔d6 ♚g6, 11.♔e6 h4, 12.gxh4 ♚g7!, 13.♔xf5 ♚f7, 14.♔e5 ♚e7, 15.h5 ♚f7, 16.♔d6! ♚f6, 17.h6!, etc., igual que en el 161. La posibilidad de ganar se basa precisamente en esta posición teórica.

En el ejemplo que a continuación sigue, el peón pasado protegido carece por completo de fuerza.

389a. Herland-Johnson, Bucarest,1911. ♔e4, ♙a2, b4, c4, d4, ♚e6, ♟a7, b6, c6, g5.
Juegan las negras. Después de 1...b5, 2.c5 g4, 3.d5+ cxd5+, 4.♔f4, las negras abandonan.
Berger, refiriéndose a este mismo ejemplo (por cierto mal descrito), considera que 1...b5 es el error que da la victoria a las blancas. La realidad es que las blancas no pueden ganar, según hizo notar V. Leik en 1942; por ejemplo: 4...d4, 5.♔xg4 ♚d5; 6.♔f4 a6, 7.a3 a5, 8.♔f3 axb4, 9.axb4 ♚e5, tablas (véase el 213b).

390



En el **390** (con un peón pasado y defendido en el centro), la salvación se consigue cerrando los flancos.
Los comentaristas han considerado siempre que la posición 390 da, sin lugar a dudas, la victoria a las negras. Pero la cosa no es tan sencilla como parece.
El análisis de V. Sozin, 1929, que damos a continuación, y que hasta la fecha no había sido publicado, demuestra que las blancas podían alcanzar tablas.

1...♚h7(♚g8)

A variantes análogas conduciría 1...♚g8, 2.g3 ♚f7, 3.♔e2 ♚e7, 4.a3 ♚d7, 5.b4, etc., como más abajo.

2.♔e2 ♚g6, 3.♔f3

Más exacto sería 3.b3.

3...♚g5

A tablas conduciría 3...♔f6, 4.b3 ♚e7, 5.a3 ♚d7, 6.b4 axb4, 7.axb4 b5! (si 7...c6, se tiene 8.b5!, y el rey negro no tiene por dónde pasar); 8.cxb5 ♚c8, 9.b6! ♚b7, 10.bxc7 ♚xc7, 11.♔e4 ♚b6, 12.♔d3 ♚b5, 13.♔c3 e4, 14.♔d4 ♚xb4, 15.♔xe4 ♚c5, 16.h4 g6, 17.g3 ♚c4, 18.h5 g5, 19.♔f5 ♚xd5, 20.♔g6 ♚e5, 21.♔xh6 ♚f6, 22.♔h7, etc., quedando ahogado el rey en el escaque "h8".

4.♔g3

¡Esta es la única jugada que hace perder! Lo correcto hubiese sido 4.g3! , y en caso de 4...♚f6, las tablas se alcanzan como se ha indicado más arriba, mediante 5.a3 ♚e7, 6.b4, etc.; en caso de 4...e4+ se movería 5.♔e3! ♚xg4, 6.♔xe4.

4...g6?

Tampoco las negras han llegado a comprender las sutilezas de la posición y, a su vez, pierden tiempo. Después de 4...♚f6!, 5.♔f3 (a 5.b3, hubiese seguido ahora 5...b5, 6.cxb5 e4, 7.♔f4 e3, 8.♔xe3 ♚e5, 9.a4! ♚xd5, 10.b4 axb4, 11.a5 ♚c5, 12.a6 ♚b6, 13.♔d4 c5+! y ganan); 5...♚e7, 6.b3 ♚d7, 7.a3 c6!, 8.b4 axb4, 9.axb4 b5!, las negras deben ganar.
La ganancia de tiempo, es decir, la circunstancia de que en la posición ♔f3-

♚f6 (antes de haberse jugado ♙b2-b3) les toca jugar a las negras, tendría un valor decisivo.

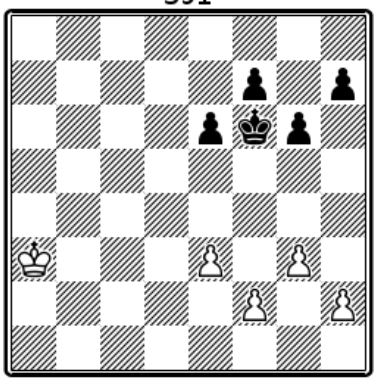
5.b3

Jugando ahora correctamente la partida acaba de nuevo en tablas. 5...♚f6, 6.♔f3! ♚e7, 7.a3 ♚d7, 8.♔e4? (de nuevo pierde; a tablas conducía 8.b4, etc., de forma idéntica a la nota que siguió al tercer lance de las negras); 8...c6!, 9.g5 (a 9.b4 hubiese seguido 9...axb4, 10.axb4 b5! y ganan, pero no 10...cxd5+, 11.cxd5! y 12.b5, con tablas); **9...hxg5, 10.♔f3 b5, 11.a4 bxa4, 12.bxa4 cxd5, 13.cxd5 ♚c7, 14.♔g4 e4!**. Las blancas rinden.

Examinemos ahora un grupo de finales en los que la mejor posición del rey de una de las partes es decisiva en el resultado de la partida.
Estas posiciones se han dado anteriormente, pero siempre en combinación con otras circunstancias. En los ejemplos que se exponen más abajo se subraya el alejamiento o la separación del rey enemigo de los sectores decisivos del tablero o de los escaques estratégicos por los que se desarrolla la lucha. Estas posiciones son ya el paso a los finales de maniobra puros.

A tablas hubiese llevado en la posición **391**, la jugada: 1...♚f5, 2.f3 g5, 3.h3 (tablas da también 3.g4+ ♚e5, 4.♔b4 f5, 5.gxf5); 3...h5, 4.g4+ hxg4, 5.hxg4+ ♚e5, 6.♔b4 f5, 7.gxf5 exf5, 8.♔c3.
En la partida se jugó: 1...♚e5, 2.f3 g5, 3.♔b4 (la posición después de 3.h3 se considera aparte; véase el 391a); 3...g4, 4.f4+ ♚d5! (no 4...♚e4?, a causa de 5.♔c5 ♚xe3, 6.♔d6 ♚f3, 7.♔e7 ♚g2, 8.♔xf7 ♚xh2, 9.♔xe6 ♚xg3, 10.f5); 5.♔b5 (5.♔c3 ♚e4); 5...h5!, 6.♔b6 ♚e4, 7.♔c6 ♚xe3, 8.♔d6 h4!, 9.gxh4 (o bien, 9.♔e7 hxg3, 10.hxg3 ♚f3 y ganan); 9...♚xf4, 10.♔e7 e5, 11.♔f6 e4. Las blancas rinden.

391



391a.
♔a3, ♙e3, f3, g3, h3, ♚e5, ♟e6, f7, g5, h7
Juegan las negras. La victoria se obtiene del modo siguiente:
1...f5!, 2.♔b4 h5! Única forma de ganar. En caso de 2...f4?, se tendría 3.gxf4+ gxf4, 4.exf4+ ♚xf4, 5.♔c5 ♚xf3, 6.♔d6 tablas. O bien, 2...g4?, 3.hxg4 fxg4, 4.fxg4 ♚e4, 5.♔c5 ♚xe3, 6.♔d6 ♚f3, 7.♔xe6, tablas.

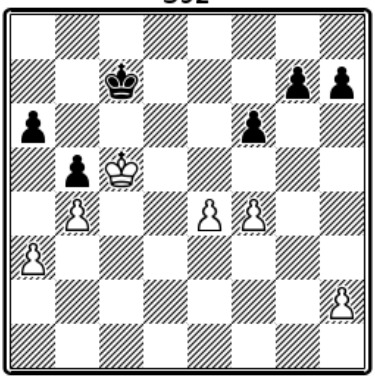
3.♔c3

Es la mejor jugada que puede hacer el blanco. En caso de 3.♔c5, se tiene 3...g4, 4.hxg4 (o bien, 4.fxg4 fxg4!); 4...fxg4 (también gana 4...hxg4, 5.f4+ ♚e4, 6.♔d6 ♚f3); 5.fxg4 (o bien, 5.f4+ ♚e4, 6.♔d6 h4!); 5...hxg4 y ganan.
3...g4, 4.fxg4 fxg4, 5.hxg4 hxg4, 6.♔d3 ♚d5!, 7.e4+.
En caso de 7.♔d2, gana 7...♚e4, 8.♔e2 e5.

7...♚c5!, 8.♔c3 e5 y ganan.
Otro ejemplo de rey «alejado»:

391b. Mason-Inglish, Londres, 1883.
♔e3, ♙b4, c4, f3, g3, h2, ♚a6, ♟c6, e5, f5, f6, h7. Les toca a las blancas. Mediante 1.g4 se consigue liquidar a todos los peones en el flanco de rey. Las negras contestaron con 1...f4+? y no tuvieron tiempo de trasladar su rey al centro a causa de 2.♔e4 h6, 3.h4 ♚b6, 4.g5 fxg5, 5.hxg5 hxg5, 6.♔xe5 g4, 7.♔xf4 gxf3, 8.♚xf3 ♚c7, 9.♔e4 ♚d6, 10.♔f5 y ganan. Lo correcto hubiese sido 1...fxg4, 2.fxg4 h6, 3.h4 ♚b6, 4.♔e4 ♚c7, 5.g5 fxg5, 6.hxg5 hxg5, 7.♔xe5 g4, 8.♔f4 ♚d6, 9.♔xg4 ♚e5, tablas.

392



La antiquísima posición **392** (sacada de la primera edición del «Bilguer», 1843), estuvo considerada durante mucho tiempo como tablas. Berger da las siguientes variantes: 1.e5 fxe5, 2.fxe5 ♚d7, 3.♔d5 g5, 4.e6+ ♚e7, 5.♔e5 h5, 6.♔f5 g4, 7.♔g5 ♚xe6, 8.♔xh5 ♚f5, tablas; o bien: 1.h4 g6!, 2.♔d5 ♚d7, 3.e5 fxe5, 4.♔xe5 ♚e7, tablas.
Fine demuestra la posibilidad de ganar del modo siguiente: 1.♔d5 ♚d7, 2.e5 fxe5 (2...♚e7, 3.exf6+ ♚xf6 conduce a una posición que se examina más adelante; en caso de 3...gxf6, gana ♔c6-b6, etc.); 3.♔xe5 ♚e7, 4.♔d5 ♚d7 (en caso de 4...♚f6, gana 5.♔c6, etc.; el rey negro, después de ♚xf4, permite a las blancas coronar dando jaque); 5.♔c5 ♚c7 (vuelve a darse la posición inicial, pero sin los peones ♙e4 y ♟f6); 6.f5! (asegura a las blancas una ventaja en la partida a «tiempo» que ha de tener lugar); 6...h6, 7.h3 h5, 8.h4 ♚d7, 9.♔b6 ♚e7, 10.♔xa6 ♚f6, 11.♔xb5 ♚xf5, 12.a4! g5, 13.a5 g4, 14.a6 g3, 15.a7 g2, 16.a8=♕ g1=♛, 17.♕d5+ ♚f6, 18.♕xh5 ♛f1+, 19.♔b6 ♛f2+, 20.♔a6! ♛a2+, 21.♔b5 y las negras no pueden dar jaque. En la posición que sigue, el «mejor» rey (que, además, conquista la oposición), es el de las negras.

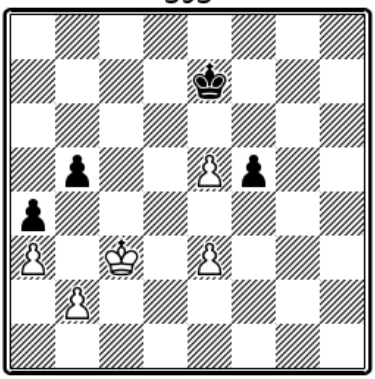
392a. Loid-Vinaver, París, 1867.
♔f4, ♙c4, e4, g4, h4, ♚e6, ♟c6, f7, g6, h6. Juegan las negras. Mediante 1...g5+!, 2.hxg5 hxg5+, 3.♔xg5 (o bien, 3.♔f3 ♚e5, 4.♔e3 f6 y ganan); 3...♚e5 las negras se apoderan del centro. A esto siguió: 4.♔h6 ♚xe4, 5.♔g7 (¡el rey se ha situado en el camino de su peón!); 5...f5!! y después de 6.g5 f4, las negras o bien promueven el peón dando jaque o bien cambian las damas y ganan.
E. Kenningen hizo notar (1899) que 5.♔g5 ó 5.♔h5 (en lugar de 5.♔g7?), hubiese dado tablas.

3. EJEMPLOS DE LA LUCHA DE MANIOBRA

En los finales que se dan más abajo, la lucha se desarrolla por los puntos clave de la posición (casillas de irrupción en el

campo adversario, escaques críticos) sobre la base ya de apoderarse de la oposición, ya de ocupar la conjugación. Para alcanzar el objetivo propuesto tiene frecuentemente gran importancia el disponer de tiempos de reserva, pero, sin embargo, esto no es una condición imprescindible para ganar.

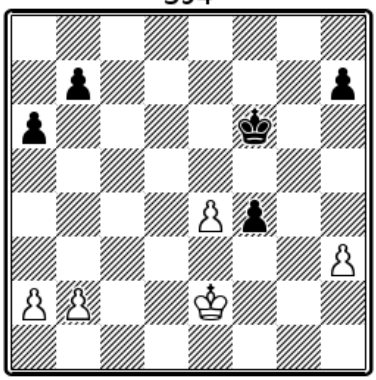
393



La particularidad principal de la posición **393** reside en la distribución característica de los peones ♙e5 y ♟f5, disposición que fuerza a atacar sólo en plan de contraataque que coloque al adversario en zugzwang (véase el 16).
1.♔d3! (1.♔b4 hubiese conducido únicamente a un final de dama con un peón de ventaja); 1...♚d7, 2.e4! f4 (peones intocables son, después de este movimiento forzado, los ♙e4 y ♟f4, con la particularidad de que el peón ♙e5, que de por sí es indefenso, cumple un papel decisivo, por cuanto quita al rey negro toda posibilidad de maniobra; 3.♔e2 (amenaza 4.♔f3); 3...♚e6, 4.♔f2! y las negras abandonan.
Esta misma situación se puede apreciar en el ejemplo que sigue, pero combinada con el factor «tiempo».

En la instructiva posición **394** (Schveda-Sika, Brunn, 1929), todo consiste en la apreciación de los tiempos de reserva de que dispone cada uno de los contrincantes. En el flanco de dama, las blancas tienen ventaja (el peón negro se encuentra en "a6" y no en "a7"), mientras que en el flanco de rey son las negras las que están en superioridad (a causa de la opción a avanzar dos casillas del peón "h7").

394



Lo interesante de esta posición es que gana el que comienza, ya que el primero que juegue alcanza a estabilizar (o corregir) la situación en el flanco «desfavorable».
Las negras podrían ganar del modo siguiente: 1...♚e5!, 2.♔f3 a5! 3.b3 (en caso de 3.h4, se tendría 3...a4!, sobrando tiempos en ambos flancos, mientras que si se da 3.a4, el flanco de dama de las negras es ya «satisfactorio», y 3...h6! es correcto); 3...b5! (amenazando ♟b5-b4); 4.a3 a4, 5.bxa4 (o bien, 5.b4 h6); 5...bxa4, 6.h4 h5.
Tocándoles jugar a las blancas moverían 1.♔f3! ♚e5, 2.h4! a5, 3.h5! a4, 4.h6! b6 (4...b5, 5.a3, ó 4...a3, 5.bxa3 b5, 6.a4

bxa4, 7.a3); 5.b4! axb3, 6.axb3 b5, 7.b4, y ganan.

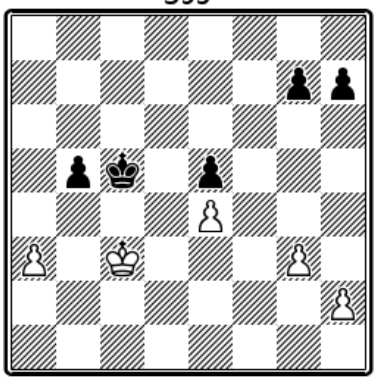
Otros ejemplos de partidas en las que el factor «tiempo» juega un gran papel.

394a. Opochenski - Prokop, Praga, 1942. ♔e4, ♙a3, c3, g2, h2, ♚f7, ♟a7, c6, g7, h7.
Juegan las blancas. Después de 1.♔e5 ♚e7, es evidente que las negras no pueden de ningún modo mover el peón "c6". Gracias a esto, el peón ♙c3 lleva en sí dos tiempos de reserva, lo que decide la lucha. 2.g4 ♚d7, 3.g3 ♚e7 (esperanza infundada en la inaccesibilidad de la sexta fila); 4.h4 ♚d7, 5.h5 ♚e7, 6.a4 a5, 7.c4 ♚d7, 8.h6 g6 (o bien, 8...gxh6, 9.gxh6 ♚e7, 10.c5); 9.♔f6 ♚d6 (9...c5, 10.♔e5); 10.♔g7 y ahora es ya inútil la continuación 10...♚e7, 11.♔xh7 ♚f7, a causa de 12.c5. Las negras abandonan.

394b. Leonhardt-Marshall, Ramburgo, 1910. ♔b6, ♙a2, b4, g2, h2, ♚b8, ♟a6, b6, g6, h7.
Juegan las blancas. **1.a3 ♚c8, 2.a4 g5** (en caso de 2...♚b8, se tiene 3.g3 ♚c8, 4.♔a7 ♚c7, 5.b5 axb5, 6.axb5 g5, 7.b6+ ♚c6, 8.g4 y ganan); **3.h3 ♚b8, 4.g3! ♚c8, 5.h4 gxh4, 6.gxh4 ♚b8, 7.♔c5 ♚c7 8.♔d5 ♚d7, 9.♔e5 ♚c6** (a 9...♚e7 decide 10.a5, ya que 10.h5 sólo pierde un peón y no puede ser considerado como un tiempo de reserva); 10.h5 a5, 11.bxa5 ♚c5, 12.h6 ♚b4, 13.♔f6. Las negras rinden.

394c. Thomas-Maroczy, Niza, 1930. ♔f5, ♙a4, b2, f4, g2, h2, ♚d7, ♟b6, c5, f6, g7, h7. Les toca jugar a las blancas. El blanco bloquea (estabiliza) el flanco de rey, al mismo tiempo que se procura tiempos de reserva. 1.h4! ♚e7, 2.h5 ♚f7 (en caso de 2...h6, se tiene 3.♔e4, lo mismo que se jugó en la partida; 3.♔g6 ♚f8, no da nada); 3.♔e4 ♚e6, 4.f5+ ♚d6, 5.♔d3! y las negras, que se encuentran en zugzwang, abandonan; el ejemplo variante que se da a continuación es muy significativo: 5...♚d5 (5...♚e5, 6.♔c4); 6.b3 ♚d6, 7.♔c4 ♚c6, 8.g3 h6, 9.g4 ♚c7, 10.♔b5 ♚b7, 11.a5 bxa5, 12.♔xc5 ♚a6, 13.♔c6.

395



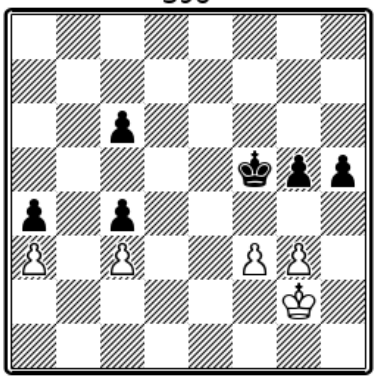
La comparación de la posición **395** (tomada de la partida Loman-Van Gelder, Amsterdam, 1919) con los ejemplos precedentes permite comprender más a fondo el carácter de la partida en la que influye el factor «tiempo».
Como se vio en el 394 (a y b), lo esencial en este tipo de partidas consiste en crear una posición de zugzwang en la que lo que decide es el *último* tiempo que queda de reserva.
La posición ♙f3-♟f5 del 395 no es el zugzwang que permite a las negras alcanzar la victoria. En efecto, precisan aún un tiempo de reserva para obligar a las blancas a jugar ♔d3 (es claro que no ♔b3?, ♚d4); luego, en la posición que se da

después de ♟b5-b4, ♙a3-a4! (ni que decir tiene que no axb4+?, ♚xb4 y el rey negro ocupa la casilla crítica del peón ♙e4), las negras necesitan un segundo tiempo; lo mismo en el caso 1...♚b6, 2.♔c3 ♚a5, 3.♔b3 que después de 1...b3, 2.♔c3 b2, 3.♔xb2 ♚b4, 4.a5 ♚xa5, 5.♔a3 ♚b5, 6.♔b3 ♚c5, 7.♔c3. Paralelamente a esto, la estructura de los peones en el flanco de rey sólo asegura a las negras uno y no dos tiempos de reserva.

En la posición ♔b4-♚b6, las negras, en caso de ser mano, necesitan también dos tiempos de reserva para ganar (¡y sólo uno, si les toca a las blancas !).
Pero en la posición ♔b3-♚a5, las negras precisan un solo tiempo, ya que al retroceso del rey blanco sigue ♚a4 y ♟b5-b4.

En la partida que comentamos, las blancas no llegaron a comprender cuál era la oportunidad del enemigo y jugaron 1...P6TR?, con lo que no sólo no mejoraron, sino que incluso debilitaron sus peones, perdiendo de la aleccionadora forma siguiente: 1...♚c6! (con la intención de alcanzar "a5", pero evitando el escaque "b6", a causa de la réplica ♔b4); 2.♔b3 ♚b7!, 3.♔c3 (3.a4 ♚b6!); 3...♚a6, 4.♔b2 ♚a5, 5.♔b5 g5, (¡ahora marcha todo bien!); 6.g4 (o bien, 6.h4 gxh4, 7.gxh4 h5); 6...h6, 7.♔c3 ♚a4, 8.♔b2 b4, 9.axb4 ♚xb4 y ganan.
Pero las blancas hubiesen podido salvarse, de haber corregido, cuando todavía era tiempo, su situación en el flanco «desfavorable»: 1.g4! (el peón "h2", que puede hacer dos movimientos, debe quedarse en su sitio); 1...g5 (las blancas amenazaban con 2.g5; en caso de 1...h6, se tendría 2.h4! ♚c6, 3.h5); 2.♔d3! ♚b6 (esto ahora es inútil, ya que las negras han perdido el tiempo de reserva; en caso de 2...b4, 3.a4!, pierde ya 3...♚b6?, pero aún pueden conseguirse tablas con 3...b3); 3.♔c3 ♚a6, 4.♔b2 ♚a5, 5.♔b3 h6, 6.h3.
En los ejemplos que siguen, el objetivo de la maniobra consiste en hacerse con las casillas críticas.

396



La solución correcta de la posición **396** estuvo mucho tiempo sin hallarse, pero actualmente no ofrece lugar a dudas. El plan de las negras consiste en tomar todos los peones del flanco de rey, pero de tal modo que el rey pueda luego ocupar las casillas críticas del peón ♙c3; para conseguir esto último las negras disponen, además, del tiempo de reserva ♟c6-c5.
Es evidente que en caso de 1...h4, 2.gxh4? gxh4, las negras pueden alcanzar fácilmente su objetivo, gracias a su peón pasado y avanzado, pero las blancas pueden contestar 2.♔h3 y en caso de 2...hxg3, 3.♔xg3 c5, 4.♔g2 ♚f4, 5.♔f2 g4, 6.fxg4 ♚xg4, 7.♔g2, las negras no disponen de otro tiempo de reserva. Por eso han optado por maniobrar con su rey para poder jugar ♚f5 como réplica a

♔xg3 y de este modo reservarse el tiempo ♟c6-c5.
En la partida que comentamos, les tocaba jugar a las blancas y a **1.♔h2** siguió: **1...♚f6, 2.♔g2 ♚g6, 3.♔h2** (sin ningún género de dudas, 3.♔h3 es mejor); **3...h4!** (el plan de las negras ha tenido éxito; no salva a las blancas 4.f4 gxf4, 5.gxh4 a causa de 5.♔h5, 6.♔h3 c5); **4.♔h3 hxg3, 5.♔xg3 ♚f5** (la continuación es aún bastante interesante); **6.♔f2** (pierde también la jugada mejor 6.♔g2; véase más abajo); **6...♚f4, 7.♔e2** (o bien, 7.♔g2 g4); **7...♚g3, 8.♔e3 c5!, 9.♔e2** (9.♔e4 ♔f2); **9...♚g2** y las blancas abandonan a causa de **10.♔e3 ♚f1, 11.♔e4 ♚e2.**

En caso de 6.♔g2, gana 6...♔f4, 7.♔f2 c5!, 8.♔e2 ♔g3, 9.♔e3 ♔h3! (las blancas no pueden contestar con ♔d3); 10.♔d2 (o bien, 10.♔e4 ♔g2); 10...♔h2! (oposición en la fila principal); 11.♔e3 ♔g1, 12.♔e2 ♔g2, 13.♔e3 ♔f1, etc.
Los tres primeros movimientos que se hicieron en la partida no convencen de que ésta se llevase de la mejor forma posible. Berger expresó sus dudas respecto al movimiento 3.♔h3, pero se abstuvo de hacer el análisis y de dar su apreciación general de la posición. En cuanto a Fine, para el que evidentemente las tres primeras jugadas no ofrecían dudas, anotó debajo del 396: «Las negras ganan», siendo de señalar que cedió a las negras hasta el turno de jugar (aunque en realidad les toca a las blancas), lo que, por cierto, no tiene gran importancia.
En 1950, M. Bonch-Osmolovski y N. TerPogosov criticaron esta afirmación de Fine. Hicieron notar que si a 2...♔g6 hubieran contestado las blancas no con 3.♔h2?, sino con 3.♔g2 (por ejemplo, 1.♔h2 ♔f6, 2.♔h3 ♔g6, 3.♔g2), resultaría que 3...h4 conduciría inmediatamente a tablas, a causa de 4.f4! (por ejemplo: 4...gxf4, 5.gxh4 y 6.♔f3; o bien, 4...♔f5, 5.fxg5 hxg3, 6.♔xg3 ♔xg5 y la oposición no da nada a las negras). Así pues, el traslado del rey a "g6" resulta inútil y la afirmación de que «las negras ganan» es errónea.
Ambos autores no se limitaron a hacer la crítica, sino que propusieron sus propios análisis, extraordinariamente importantes para la solución de la posición dada. Demostraron que las negras ganan (tocándoles jugar) en las posiciones siguientes:
1) ♔h2-♔f6, **2)** ♔f2-♔f6, **3)** ♔h3-♔e5; en los tres casos decide ♟h5-h4.
En relación con esto, los autores consideraban demostrada la victoria de las negras en la posición inicial (396); sin embargo, a pesar de haber entrado de lleno en la resolución del problema y haber esgrimido todos los datos necesarios para demostrar esta victoria, no sacaron las conclusiones necesarias y expusieron de forma completamente errónea su solución; a saber: «(1.♔h2), ♔f6, 2.♔h3 ♔e6!!, 3.♔g2 ♔e5!, 4.♔f2 ♔f6». Es evidente que todo esto no demuestra nada todavía: en la posición ♔f2-♔f6, la victoria ha sido demostrada tocándoles jugar a las negras, mientras que ahora juegan las blancas. Si éstas mueven 5.♔g2, no cabe la menor duda de que las negras tienen que comenzar de nuevo su poco convincente «tiovivo».
En efecto, el continuar maniobrando (del modo que se hizo en la partida o de la forma que se aplica en los análisis), es completamente inútil. La posición del rey negro es *suficientemente buena* para cualquier posición del rey blanco ("f2", "g2", "h2", "h3").
He aquí la solución correcta:

1.♔h2 h4!!

¡Inmediatamente y cualquiera que sea la posición del rey blanco!

2.♔h3

Se consideraba totalmente descartado el abrir brecha sin esperar a más, siendo precisamente este error general el que, como una muralla, impedía ver la solución.

2...♚e5!!

presentándose ante nosotros la posición victoriosa de Bonch-Osmolovski y Ter-Pogosov, obtenida con un simple cambio de jugadas.

La victoria de las negras se demuestra así:
1) a 3.♔g4, sigue 3...hxg3, 4.♔xg3 ♚f5, etc., como más arriba;
2) en caso de 3.f4+, se tiene 3...gxf4, 4.gxh4 ♚e4, 5.♔g2 (a 5.h5 sigue 5...f3, 6.h6 ♚e3!, 7.h7 f2, 8.h8=♕ f1=♛+, 9.♔g4, mejor sería 9.♔h2 ♛f4+) 9...♛f4+, 10.♔h3 ♚f2 amenazando con dar mate y con cambiar las damas); 5.♔d3! (amenazando con ♚e2); 6.♔f3 ♚xc3, 7.h5 ♚b3, 8.h6 c3, 9.h7 c2, 10.h8=♕ c1=♛, ganando fácilmente.
3) a 3.gxh4 gxh4, 4.♔g4 (4.♔xh4? ♚f4) sigue 4...c5!, 5.f4+ ♚e4, 6.f5 h3! (conduce a un final de dama más favorable que 6...♚e5, etc.); 7.f6 h2, 8.f7 h1=♛, 9.f8=♕ ♛g1+, 10.♔h5 ♚d3 y las negras deben ganar sin grandes dificultades.
Así pues, en el final de peones no se ha podido realizar el plan estratégico fundamental, pero su esencia no varía cuando se ha llegado a promover dama.

En el final que a continuación se da se produjo una idea análoga, aunque bajo forma algo más camuflada, de ocupación de la casilla crítica después de haber cambiado todos los peones en el flanco:

396a. Eliskases-Skalichka, Pode-bradi, 1936.
♔c1, ♙a2, c4, c5, e4, g3, h2, ♚e7, ♟a7, b7, c6, e5, g7, h7. Juegan las blancas. 1.h4? (esto permite a las negras forzar el cambio y ocupar las casillas críticas del peón ♙e4; mediante 1.h3, que impide la captura de los peones, hubiesen podido hacer tablas las blancas); 1...g5!, 2.♔d2 ♚f6, 3.♔e3 ♚g6, 4.♔f2 ♚h5, 5.hxg5 ♚xg5, 6.♔f3 h5, 7.a3 h4, 8.a4 hxg3, 9.♔xg3 a5 y las blancas abandonan. Pierde aún con más rapidez 1.g4?, si va seguido de 1...h5!
Una lucha peculiar por las casillas críticas tiene lugar en la posición que sigue.

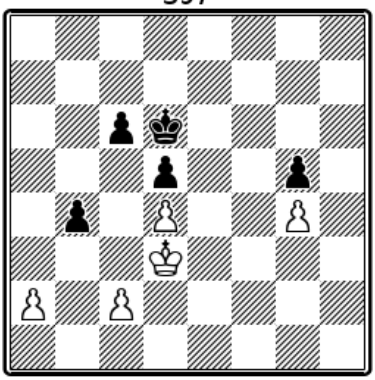
396b. B. Horwitz, 1879.
♔d3, ♙c4, d4, d5, f5, ♚b4, ♟c7, d6, f6. Las blancas hacen tablas. 1.♔e3! ♚xc4, 2.♔e4 ♚b5, 3.♔e3! c5, 4.dxc6 ♚xc6, 5.♔d2! (5.♔d3? ♚d5, 5.♔e4? d5+ y ♔f4); 5...♚b5, 8.♔c3 d5, 7.♔b3, tablas.

La posición **397** (se dio en la partida de torneo Hanssen-Nimzowitch) tiene, por extraño que parezca, una gran similitud con el 395, aun cuando aquélla no tenga el aspecto ni los tiempos de reserva de ésta. En la partida siguió:

1...♚c7 2.c3

En caso de 2.c4, se tendría 2...♚b6, 3.cxd5 (es claro que no 3.c5+, a causa de 3...♚b5 y el subsiguiente ♚c4); 3...cxd5, 4.♔c2 ♚a5!.

397



Las negras ocupan la casilla conjugada. En evidente «Conjugación» se encuentran, además, los escaques "b3-b4" y "b2-a4", que junto con las casillas "c2-a5", forman «zonas triangulares» en el campo de cada uno de los contrincantes. Una vez que se han apoderado de la conjugación, las negras ganan.

2...♚b6 3.cxb4

A 3.c4 sigue la jugada de espera 3...♚a6!, y en caso de 4.cxd5 cxd5, 5.♔d2, se tiene 5...♚b5, 6.♔d3 ♚a4 y ganan.

3...♚b5 4.♔c3 ♚a4

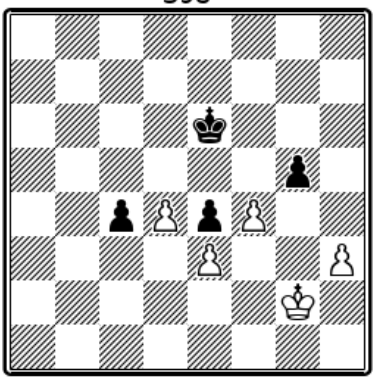
y las blancas quedan indefensas. ¡Curiosa situación!

El **398** es una lucha, cuyo resultado no está claro, ni mucho menos, por el tiempo, y que se produce al crear la posición decisiva de zugzwang.

1.f5+

La necesidad de librarse de esta pieza sin perder tiempo alguno se desprende del hecho de que el rey blanco se vea precisado a entrar urgentemente en el cuadrado del peón ♟c4. De jugar inmediatamente 1.♔f2?, se tendría 1...c3, 2.♔e2 gxf4, 3.exf4 ♚d5 y después de 4.f5 ♚xd4, o bien, 4.♔e3 ♚c4, las negras tienen segura la promoción de un peón a dama.

398



1...♚xf5 2.♔f1!!

De nuevo la jugada natural 2.♔f2 hubiese sido un error. Las negras no pueden esperar pasivamente a que las blancas capturen el peón ♟c3 y a que su peón pasado protegido corone; de ahí el que se vean obligadas a continuar 2...g4, 3.hxg4+ ♚xg4, 4.♔e2 c3, y ahora queda claro que la posición ♔e2-♚g4 es el zugzwang decisivo a causa de 5.d5 ♚f5, o bien, 5.♔d1 ♚f3, y tablas. Es precisamente este ataque al peón ♙e3 el que las blancas tienen que retrasar en una jugada.

2...c3

En caso de 2...g4, se tiene 3.hxg4+ ♚xg4, 4.♔f2! c3, 5.♔e2, y ahora son las

negras las que se encuentran en zugzwang.

3.♔e1!

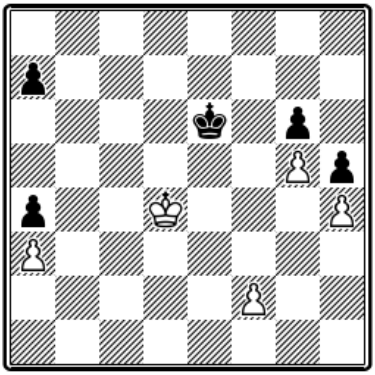
y el problema está resuelto: 3...g4, 4.hxg4+ ♚xg4, 5.♔e2! c2 (no hay más remedio que debilitar el peón "c" con un movimiento anticipado; en caso de 5...♚f5, o bien, 5...♚h4, se tiene 6.♔d1); 6.♔d2 ♚f3, 7.d5 c1=♛+, 8.♔xc1 ♚xc3 9.d6 ♚f2, 10.d7 e3, 11.d8=♕ y ganan.

398a. K. Jakobi, 1904.
♔c5, ♙a4, b4, b6, e6, h6, ♚c8, ♟b7, d5, e6, h6. Ventaja blanca. 1.a5 ♚d7, 2.b5 ♚c8, 3.a6 ♚b8 (debido a la amenaza ♙a6-a7, al rey negro le quedan sólo los movimientos ♚a8 y ♚c8; las blancas, para poder ganar, deberán ocupar con el rey la casilla "d6", pero únicamente estando el rey negro en "a8"; de ahí que haya que ceder a las negras el turno de jugar); 4.♔b4 ♚a8, 5.♔b3 ♚b8 (las negras se ven obligadas a realizar un número «par» de jugadas; por eso el rey blanco debe volver a "c5" en un número «impar» de movimientos); 6.♔c3 ♚a8, 7.♔d4 ♚b8, 8.♔c5 ♚a8, 9.♔d6! ♚b8 (a causa de la amenaza ♔c7, las blancas han ganado un tiempo importante); 10.♔xe6 d4, 11.♔f7 y ganan.

398b. Grob - Nimzowitch, Zurich,1934.
♔c4, ♙a4, b3, f3, h4, ♚c6, ♟a6, c5, g6, h5.
Mueven las negras. La situación de éstas es dudosa debido a la falta de tiempo; la continuación lógica 1...♚d6 deja a las blancas con un peón de ventaja en final de dama después de 2.f4 ♚c6, 3.b4 cxb4, 4.♔xb4 ♚b6, 5.a5+ ♚c6, 6.♔c4 ♚d6, 7.♔d4 ♚e6, 8.♔c5 ♚f5, 9.♔b6 ♚xf4, 10.♔xa6 g5, 11.hxg5 h4, 12.g6, etc. No obstante, las negras hallan el tiempo que les falta utilizando «el triángulo» "c6", "d7", "d6". En la partida que comentamos se jugó: **1...♚d7!!**, **2.f4** (conformándose sensatamente con unas simples tablas, que de lo contrario hubiesen precisado, para obtenerlas, cierto esfuerzo, por ejemplo: 2.♔xc5 g5, 3.♔d4! gxh4, 4.♔e3 a5!, 5.♔f2 ♚e6, 6.♔g2 ♚f5, 7.♔h3 ♚g5, 8.f4+ ♚xf4, 9.♔xh4 ♚e4, 10.♔xh5 y el rey blanco llega a tiempo a "f1"); **2...♚d6!, 3.♔d3 a5, 4.♔c4 ♚c6, 5.♔c3 ♚d6, 6.♔c4 ♚c6**, tablas.

Siguen ahora ejemplos de maniobra más complicada (que en la mayoría de los casos abarca a los dos flancos), sobre temas diversos que frecuentemente se entrelazan.

399



En el **399** (de la partida por correspondencia Schwartz-Haas, 1926-27), no da nada la tentativa de romper brecha ♙f2-f4-f5 (después de ♔e4), debido a los dos tiempos de reserva de las negras. A pesar de su clara ventaja en el flanco de rey, las blancas se ven obligadas a decidir la partida en el de dama (después de haber

obligado previamente a moverse al peón ♟a7); o, dicho con más exactitud, tienen que maniobrar de modo que mantengan sus amenazas en ambos flancos.

1.♔c5 ♚e5

La mejor defensa. En caso de 1...♚f5, se tiene 2.♔d6 ♚g4, 3.♔e5 ♚xh4, 4.♔f6 ♚g4, 5.♔xg6 h4, 6.♔f6 h3, 7.g6 h2, 8.g7 h1=♛, 9.g8=♛+ (9...♚f3, 10.♛a8+); 10.♛b8+ ♚g4, 11.♛g3+ ♚h5, 12.♛g5+ +. Si se tiene 1...a6, conduce únicamente a tablas 2.f3?, a causa de 2...♚e5!, 3.♔c6 ♚f4, 4.♔d6 ♚g3!, etc., pero ganan tanto 2.f4 ♚f5, 3.♔d6 ♚g4, 4.♔e6 ♚xh4, 5.f5!, como 2.♔d4 ♚d6, 3.♔e4 ♚e6, 4.f4 a5, 5.f5+, o bien, 2...♚f5, 3.♔e3 ♚g4, 4.f4 ♚xh4, 5.♔f3 ♚h3, 6.f5.

2.♔c6 ♚e6

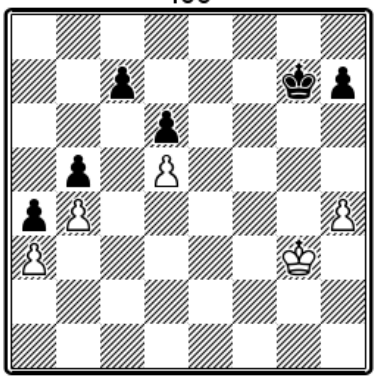
Las blancas pueden despreciar la posibilidad de un contrataque dirigido sobre el peón ♙a3, tanto ahora como más adelante; por ejemplo: 2...♚d4, 3.♔d6 ♚c3, 4.f4!, etc.

3.♔c7 ♚e7

Los reyes están ahora situados en la fila principal, y la jugada de «tiempo» tiene un valor decisivo. En la partida se jugó: 4.f3 a6, 5.♔c8, a fin de a 5...♚e8 continuar 6.♔b7, pero esto alarga en demasía la partida.
Después de 4.f3 a6, lo más sencillo es 5.f4! 5...♚e6, 6.♔d8, (o bien, 5...a5, 6.♔b6, y ganan). Sólo en el caso 4.f4, a6 se ven precisadas las blancas a ganar mediante 5.♔c8 ♚e8, 6.♔b7, o bien, 5.♔c6 ♚e6, 6.♔c5 ♚f5, 7.♔d6 (maniobra ♔e6 y ♙f4-f5!).

En el **400**, después de 1.♔f4 ♚f6, 2.♔e4 ♚e7, 3.♔f5 ♚d7, 4.h5 c5, 5.dxc6+ ♚xc6, se dio una situación que suscitó discusiones de carácter teórico.
En la partida se jugó: 6.h6 ♚d7, 7.♔f6 d5, 8.♔g7 d4, 9.♔xh7 d3, 10.♔g8 d2, 11.h7 d1=♛, 12.h8=♛ ♛g4+, 13.♔f7 ♛e6+, y las blancas abandonan.
A. Zamijovski recomendaba, en lugar de 6.h6, la jugada «más resistente» 6.♔e6 h6, 7.♔f5 ♚d5 que, sin embargo, a causa de 8.♔g6 ♚c4, etc., tampoco impide que ganen las negras.

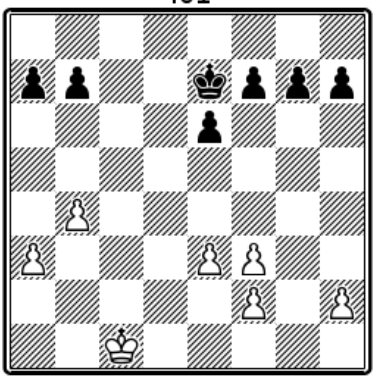
400



En objeción a esto, I. Asaritis consideraba 6.h6 suficiente para alcanzar tablas. El estaba en lo cierto al señalar que, después de 6...♚d7, 7.♔f6 d5, las blancas deberían continuar, no 8.♚g7?, sino 8.♔e5 ♚c6, 9.♔f4! ♚d6, 10.♔f5 d4, 11.♔e4 d3, 12.♔xd3 ♚d5, 13.♔c3 ♚e4, 14.♔c2 y tablas.
Pero el caso es que después de 6.h6, no hay quien impida a las negras ganar fácilmente mediante 6...♚d5! (en lugar de 6...♚d7?); 7.♔f6 ♚c4, 8.♔g7 d5, 9.♔xh7 d4, 10.♔g6(♔g8) d3; 11.h7 d2, 12.h8=♛ d1=♛, etc.

Tampoco salva 6.♔e4, a causa de 6...h3, 7.♔d4 ♚c7 (no 7...♚d7, 8.♔d5); 8.♔e4 ♚d8, 9.♔f5 ♚e7, 10.♔e4 (10.♔g6 d5!, 11.♔f5 ♚d6); 10...♚e6, 11.♔d4 d5, 12.♔c5 ♚e5, 13.♔xb5 d4, hay que reconocer, pues, que en el final 400 las blancas pierden.

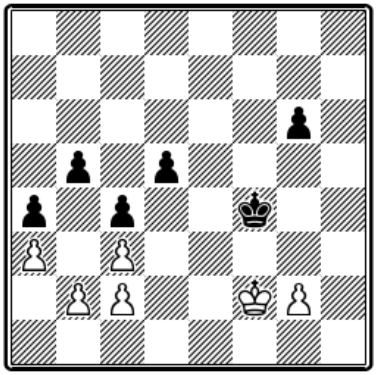
401



En la posición **401**, los peones de las blancas en el flanco de rey se hallan sueltos, y en el de dama, debilitados por estar avanzados. No deja de ser instructivo el plan estratégico con que las negras supieron sacar provecho de estas debilidades; deciden atacar al peón ♙h2, ligando al rey blanco a la defensa de este peón; después obligan a efectuar un cambio total de los peones del flanco de rey, abatiéndose a continuación con el rey sobre el resto de los peones débiles blancos.

1...♚f6!, 2.♔d2 ♚g5, 3.♔2 (la tentativa de dirigirse a "c7" llega con retraso, ya que las negras alcanzan a capturar el peón ♙h2 y llevar a la promoción el peón ♟h7; siendo, junto con esto, muy importante en contestación a ♔c7, incluir el movimiento ♟b7-b5); **3...♚h4, 4.♔f1 ♚h3, 5.♔g1 e5!** (impide la jugada 6.f4, a causa de 6...exf4, 7.exf4 ♚g4, a 6.e4, hubiese seguido 6...g5, 7.♔h1 h5, 8.♔g1 h4, 9.♔h1 g4, 10.fxg4 ♚xg4, 11.♔g2 h3+ y 12...♚f3); **6.♔h1** (en caso de 6.a4, las negras hubiesen continuado ♟f7-f5, lo mismo que en la partida; pero ahora, teniendo la posibilidad de frenar previamente a los peones enemigos en el flanco de dama, es claro que las negras la aprovechan); **6...b5, 7.♔g1 f5, 8.♔h1 g5, 9.♔g1 h5, 10.♔h1 g4** (si ahora 11.fxg4 se tiene 11...hxg4, 12.♔g1 f4, 13.exf4 exf4, 14.♔h1 g3, 15.fxg3 fxg3, 16.hxg3 ♚xg3 y el éxito del plan concebido por las negras aparece con todo relieve); **11.e4 fxe4!; 12.fxe4** (o bien, 12.fxg4 hxg4, 13.♔g1 e3, 14.fxe3 e4, 15.♔h1 g3); **12...h4, 13.♔g1 g3, 14.hxg3 hxg3 15.f4 exf4, 16.e5 g2**. Las blancas abandonan.

402

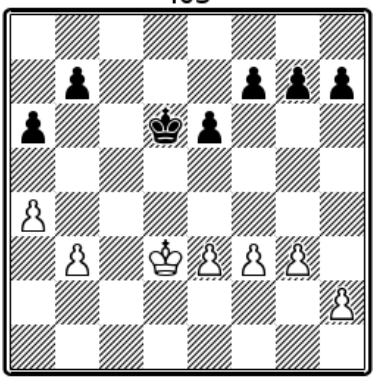


La misma estrategia que en el 401, pero entrelazada con otros aspectos, es lo que caracteriza al **402.**

1...♚e4!, 2.♔e2 (o bien, 2.g3 d4, 3.cxd4 ♚xd4, 4.♔e2 g5, etc.); **2...g5!, 3.♔f2!** (en caso de 3.g3, gana 3...d4, 4.cxd4 ♚xd4, 5.♔d2 ♚e4, 6.♔e2 b4, 7.c3 b3!; etc.); **3...d4!, 4.cxd4 ♚xd4, 5.♔e2 b4!, 6.♔d2** (a 6.axb4, hubiese seguido un bonito ata-

que: 6...c3!, 7.bxc3+ ♔c4!!, 8.♔d2 a3, 9.♔c1 ♔xc3!!, 10.♔b1 ♔xb4, 11.♔a2 ♔c3, 12.♔xa3 ♔xc2, 13.♔b4 g4 y ganan); **6...b3, 7.c3+ ♚e4, 8.♔e2 ♚f4, 9.♔f2 ♚g4, 10.♔f1 ♚g3, 11.♔g1 g4, 12.♔f1 ♚h2, 13.♔f2 ♚h1, 14.♔g3 ♚g1**, y las negras obtienen la victoria.

403



En el **403**, las negras ganaron mediante un movimiento envolvente, realizado en el flanco de dama, después de haber cambiado un par de peones. Pero su plan tuvo éxito gracias únicamente a la defensa meramente pasiva de su contrincante. Según se demostró más tarde, en el desarrollo de la partida hubo momentos en los que las blancas hubiesen podido empatar.
Sin embargo, sería prematuro deducir que la posición 403 ha sido ya completamente esclarecida y debe ser considerada como tablas, o, por el contrario, vencen en ella las negras sin ningún género de dudas.
Los primeros movimientos no ofrecen dudas:

1...♚c5, 2.♔c3 a5.

Las negras amenazan con tomar todos los peones del flanco de dama mediante ♟b7-b5 etc., para utilizar después la debilidad de los peones blancos en la tercera fila, situados más cerca y mucho más vulnerables que los peones negros.

3.h4 h5.

Indudablemente no son éstas las mejores jugadas posibles. Lo primero que deberían hacer las blancas es sacar los peones debilitados de la tercera fila, intentando la formación ♙e5 - ♙f4 - ♙g3, ya que en este caso la base de la cadena de peones se hallaría alejada al máximo del rey negro. Por esto, lo más fuerte hubiese sido 3.e4.
Por otra parte, las negras podrían formar una cadena análoga ♟e5 - ♟f6 - ♟g7; pero también podrían, haciendo uso de las ventajas del que ataca, adoptar un plan para conmover la posición de las blancas, procurando al mismo tiempo conservar un tiempo de reserva en el flanco de rey.
En todo caso, la jugada 3...h5 no sirve, aunque sólo sea porque permite, según indicó Fine, alcanzar rápidamente tablas mediante 4.g4; por ejemplo: 4...hxg4 (o bien, 4...g6 5.g5; 5.fxg4 f6, 6.h5 b6, 7.e4 e5, 8.♔d3. Al no disponer de un tiempo de reserva en el flanco de rey, las negras no consiguen nada cambiando los peones en el de dama. Es digno de atención 3...f6, guardando la posibilidad de jugar ♟g7-g5 ó ♟e6-e5 (así como la posibilidad de no avanzar más, en general, los peones), y también 3...f5, que se opone directamente a la jugada 4.e4, a causa de 4...fxe4, 5.fxe4 h5!, ganando gracias al tiempo de reserva ♟g7-g6. La única réplica admisible a 3...f5 es 4.h5, después de esto, y por cierto en los demás casos, es

difícil demostrar la victoria absoluta de las negras, aunque sus posibilidades continúan siendo considerables.
Volvamos a la partida:

4.♔d3? ♚b4, 5.♔c2 b5?

Después de 5...f5!, que paraliza a todos los peones blancos, la partida hubiese quedado resuelta. Por ejemplo:
a) 6.e4 fxe4, 7.fxe4 b5, 8.axb5 ♚xb5, 9.♔c3 ♚c5, 10.♔d3 ♚b4, 11.♔c2 e5, 12.♔b2 a4, 13.bxa4 ♚xa4, 14.♔c3 ♚b5, 15.♔b3 ♚c5, 16.♔c3 g6, y ganan.
b) 6.f4 ♚c5, 7.♔c3 b6, 8.♔d3 ♚d5, 9.♔c3 (pierde también 9.♔d2, a causa de 9...♚e4, 10.♔e2 e5!, etc.); 9...♚e4, 10.b4 ♚f3 y ganan.
c) 6.♔b2 b5, 7.axb5 ♚xb5, 8.♔c3 ♚c5, 9.♔d3 ♚b4, 10.♔c2 e5, 11.♔b2 (11.f4 e4); 11...a4 y ganan.
En la continuación, las blancas siguen retrasándose en avanzar ♙e3-e4, y las negras, en ♟f7-f5; por eso, casi todas las jugadas, hasta la décima inclusive, son erróneas.

6.axb5 ♚xb5, 7.♔c3 ♚c5, 8.♔d3.

Según señalaron G. Lewenfisch y V. Chejover (1936), las blancas se hubieran podido salvar mediante 8.e4. En caso de 8...e5, 9.f4 f6, se tendría 10.♔d3 y las blancas estarían fuera de peligro. Después de haber cambiado los peones en el flanco de dama, su posición es invulnerable; si, por el contrario, las negras juegan ♟g7-g6, se produce la forma de «cuarteto» (véase el 370), en la que las negras tienen todas las posibilidades de perder y, en todo caso, deben únicamente pensar en hacer tablas. Por cuanto a 8.e4, es inútil 8...f5, a causa de 9.e5, es imposible que las negras ganen.

8...♚b4, 9.♔c2 ♚a3, 10.♔c3.

Ultimo error, después del cual la situación de las blancas es desesperada.

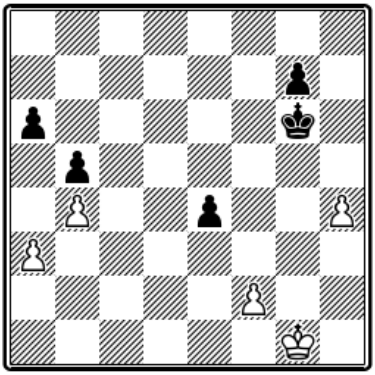
10...♚a2!, 11.♔c2 (o bien, 11.b4 axb4+, 12.♔xb4 ♚b2 y las negras ganan acercándose a los peones); **11...f5** (¡por fin!); **12.♔c3 ♚b1** (ahora, en contestación a 13.b4, gana 13...a4!, etc.); **13.e4 fxe4, 14.fxe4 e5, 15.♔d3 ♚b2, 16.♔c4 ♚c2, 17.♔d5 ♚xb3**, y las negras ganan.

403a. Horwitz - Denker, Filadelfia 1936.
♔g6, ♙a5, c3, c4, d5, e4, g2, h2, ♚f8, ♟a6, c5, d6, e5, g7, h6.
Les toca jugar a las blancas. 1.h4 ♚g8, 2.g4 ♚f8, 3.♔h7 (se puede también 3.g5 hxg5, 4.♔xg5, avanzando, cubriendo y cambiando el peón ""); 3...♚f7, 4.♔h8! (a inesperadas tablas hubiese llevado 4.g5? h5!, 5.♔h8 ♚g6, 6.♔g8 rey ahogado). Las negras perdieron después de 4...♚f8?, 5.g5. Hubiese opuesto más resistencia 4...♚g6, 5.♔g8 ♚f6, 6.♔f8 g5 7.hxg5+ (no 7.h5, rey ahogado); 7...♚xg5, 8.♔e7 ♚xg4, 9.♔xd6, y ganan. (Véase el 227.)

La posición **404** ilustra esta misma idea del movimiento envolvente, pero con una cierta «exageración» en este caso.
1.♔f1 ♚h5, 2.♔e2 ♚xh4, 3.♔e3 ♚h3, 4.♔xe4 ♚g2 (después de haber capturado al peón "h", detrás del "g", el rey negro se encuentra más cerca del flanco de dama); 5.f4 ♚f2? (parece natural, pero en realidad deja escapar la victoria, que se

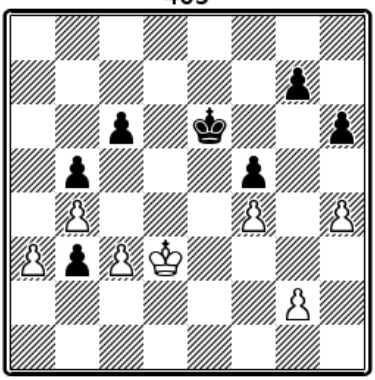
conseguía mediante 5...♚g3!; por ejemplo:

404



6.♔e3 g6, o bien, 6.f5 ♚g4, 7.♔e5 ♚f3, etcétera); 6.f5! ♚g2 (en caso de 6...♚g3, se tiene 7.♔e3! y la oposición queda en poder de las blancas); 7.♔f4 ♚f2 (en caso de 7...♚h3?, hubiesen ganado las blancas a causa de 8.♔g5 ♚g3, 9.f6! gxf6+, 10.♔xf6, etc.); 8.♔e4 (no 8.♔g5? ♚e3!); 8...♚g2. Tablas.

405



El **405** ilustra la forma de hacer invulnerable una posición mediante el sacrificio de un peón, a lo que se recurre como método de defensa en circunstancias difíciles. Si en el 390 se cerraban los flancos, en éste se cierra el centro.

1.h5

Movimiento inicial necesario para realizar la combinación proyectada. Las blancas se precaven contra ♟a6-a5 y conservan el tiempo de reserva ♙g2-g3, pero lo principal es que cierran el flanco y obstaculizan en esta parte las operaciones del negro.

1...♚d5

Momento crítico. Ahora no salva a las blancas 2.g3?, debido a 2...c5!, 3.♔d2 cxb4, 4.cxb4 ♚c4, 5.♔c1 ♚c3, lo mismo que 2.♔d2? ♚c4, 3.g3 b2, 4.♔c2 b1=♛+, 5.♔xb1 ♚b3!, 6.♔a1 ♚xa3.
Tampoco sirve 2.c4+?, a causa de 2...bxc4+, 3.♔c3 ♚e4, 4.a4 ♚e3, 5.a5 b2, 6.♔xb2 ♚d2, 7.a6 c3+, 8.♔a2 (o bien 8.♔b3 c2, 9.a7 c1=♛, 10.a8=♕ ♛b1+, 11.♔c4 ♛c2+, 12.♔d4 ♛c3++); 8...c2, 9.a7 c1=♛, 10.a8=♕ ♛c4+, 11.♔a3 ♚c3, 12.♕a4 c5, 13.bxc5 ♛xc5+, 14.♔a2 ♛f2+ y mate.

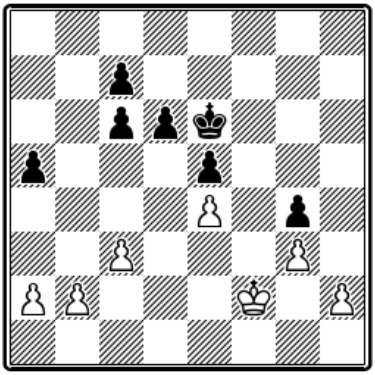
2.a4

Única jugada. Después de este movimiento, la tentativa 2...b2 hasta llegaría a dar posibilidades de ganar a las blancas, por ejemplo: 3.♔c2 bxa4, 4.♔xb2 ♚c4, 5.♔a3 ♚xc3, 6.♔xa4 ♚d4!, 7.♔a5 c5!, 8.b5, etc.

2...bxa4 3.c4+

y el objetivo ha sido alcanzado: 3...♚d6, 4.♔c3 ♚c7, 5.♔b2 ♚b6, 6.♔a3 c5, 7.b5, tampoco da nada a las negras), tablas.

406

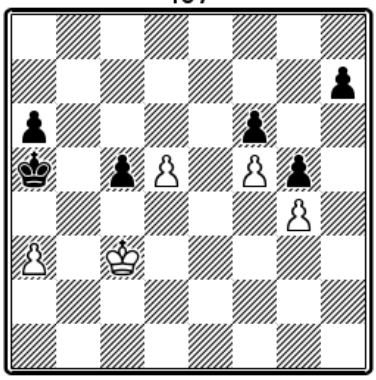


En el **406**, las negras tienen que contar con la posibilidad que tienen las blancas de crear, si se dan ciertas circunstancias favorables, una posición inexpugnable bloqueando el centro.

En lo que a la partida se refiere, en la que ambos contrincantes cometieron errores, no hubo dificultades: 1...c5, 2.♔e3 d5?, 3.exd5? (en lugar de esto se alcanzaban tablas con 3.c4!!, ya que después de 3...d4+ , el rey negro no tiene por donde pasar; 3...dxc4 hasta pierde, a causa de 4.♔d2, etc., y 3...dxe4, 4.a4 no es peligroso para las blancas; por ejemplo: 4...♚f6, 5.♔xe4 ♚e6, 6.♔e3 ♚f5, 7.♔d3 e4+, 8.♔d2(♔e3) ♚e5, 9.♔e3 c6, 10.b3 y las negras no disponen de un tiempo de reserva para poder ganar); 3...♚xd5, 4.♔d3 c4+, 5.♔e3 a4, 6.a3 c6, 7.♔e2 ♚e4 y ganan.

El método de ganar que damos a continuación es de Fine: 1...d5, 2.♔e3 a4; 3.♔d3 ♚d6, 4.♔e3 ♚c5, 5.b3 (obligado, ya que no se puede permitir que el rey negro alcance la casilla "c4"; si 5.♔d3, se tiene 5...♚b5); 5...axb3, 6.axb3 ♚d6, (ahora 7.c4 es ya inútil, puesto que la posición no queda bloqueada con esto; las negras comienzan a preparar la jugada ♟d5-d4); 7.♔e2 c5, 8.♔d3 c6, (liberando al rey de la defensa del peón "d5"); 9.♔e3 ♚c7, 10.♔d3 ♚b6, 11.♔e3 ♚b5, 12.♔d3 d4, 13.♔d2 c4!, 14.cxd4 exd4, 15.bxc4+ (o bien, 15.e5 c3+, 16.♔d3 c5); 15...♚xc4, 16.♔c2 c5, y las negras ganan.

407

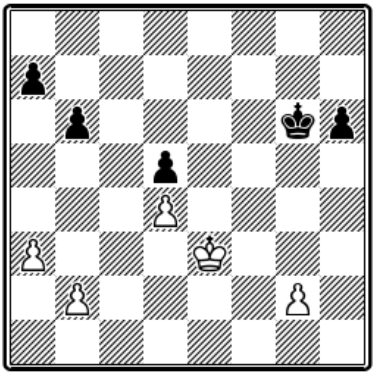


Aunque la superioridad material de las negras en el **407** viene determinada únicamente por el peón retrasado ♟h7, éste, a pesar de todo, está llamado a resolver el final, puesto que no sólo asegura el tiempo de reserva ♟h7-h6, sino también la posibilidad del avance ♟h6-h5. Pero, previamente, las negras tienen que descargar la atención en el centro, acabando en él con los peones.

1...♚b5! (en caso de 1...♚b6, 2.♔c4 a5, 3.a4 h6, 4.♔c3 ♚c7, 5.♔d3 ♚d7, los «peones intocables» aseguran unas tablas evidentes; en cambio, ahora las negras amenazan ♟c5-c4-c3 y ♚c5); **2.a4+ ♚b6, 3.♔c4 a5** (las negras han conservado el tiempo ♟h7-h6; por eso 4.♔c3 (♔d3?) en este momento pierde a causa de 4...♚c7 y 5...♚d6); **4.d6 ♚c6, 5.d7 ♚xd7, 6.♔xc5 ♚e7** (la amenaza 7.♔b5 no existe a causa

de 7...h5, 8.gxh5 g4); **7.♔d5 ♚f7, 8.♔e4** (las negras, después de 8...h5, 9.gxh5, amenazaban con mover ♚g7-h6; es insuficiente la tentativa 8.♔d4 h5, 9.gxh5 ♚g7, 10.♔d5 ♚h6, 11.♔e6, debido a 11...g4, etc.); **8...♚f8!!** (mantiene la misma amenaza y subraya la existencia de zugzwang en las blancas); **9.♔e3 ♚e7!** (las negras pasan a apoderarse de la oposición en la columna principal ""d); **10.♔e4 ♚d6, 11.♔d4 h6, 12.♔e4 ♚c5, 13.♔e3 ♚d5**, (esto gana más rápido que 13...♚b4, 14.♔d4 ♚xa4, 15.♔d5 ♚b3, 16.♔e6 a4, 17.♔xf6 a3, 18.♔e7 a2, 19.f6 a1=♛, 20.f7 ♛a3+!, 21.♔e8 ♛a4+, 22.♔e7 ♛b4+, 23.♔e8 ♛xg4, cambiando las damas); **14.♔d3 ♚e5, 15.♔e3 h5, 16.gxh5 ♚xf5, 17.♔f3 ♚e6, 18.♔g8 ♚f7, 19.♔f5 ♚g7** y las blancas abandonan.

408



La posición **408** (de la sexta partida del match) fue considerada por Euwe como victoriosa para las blancas, y la verdad es que realmente triunfó. No obstante, en la partida hubo un momento en el que las negras hubiesen podido salvarse mediante una hábil maniobra de largo alcance.

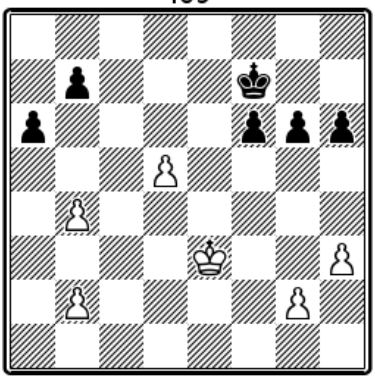
1.♔f4 ♚f6, 2.♔g4 ♚g6, 3.a4 a5?

Esto hace perder. Las tablas se alcanzan mediante 3...a6, 4.b4 b5, 5.a5 ♚f6, 6.♔h5 (el análisis de Euwe y Pire sólo es convincente después de efectuados estos movimientos), 6...♚f5! (6...♚g7, 7.g4 es claro que no da esperanza alguna a las negras); 7.♔xh6 ♚f4! (7...♚e4 pierde a causa de 8.g4); 8.g3+ ♚f3!! (a 8...♚xg3? hubiese seguido 9.♔g5; el negro espera el movimiento del rey blanco a "h5"); 9.♔h5 ♚e4!, 10.g4 ♚xd4, 11.g5 ♚c3, 12.g6 d4, 13.g7 d3, 14.g8=♕ d2. Ahora se descubre que las blancas no pueden ganar debido a que el escaque "c4" es inaccesible a la dama (no pueden conseguir realizar la maniobra ♕c3+, ♚d1); si, por el contrario, las blancas, después de una serie de jaques, capturan el peón ♟a6, para a d1=♛ continuar ♕xb5, esto último no lo consiguen debido a la réplica d1=♛+ (he aquí el porqué de la importancia de la posición del rey en "h5").
4.g3 h5+ (ahora 4...♚f6 no da nada, puesto que la dama blanca dispondrá del escaque "c4"); **5.♔h4 ♚h6, 6.g4 hxg4, 7.♔xg4 ♚g6, 8.♔f4 ♚f6, 9.b3** (¡ tiempo de reserva!). Las negras rinden.
Aún se puede señalar que después de 9...♚e6, 10.♔g5 ♚d6, 11.♔f5 ♚c6, 12.♔e5 b5 hay que jugar no 13.axb5+?, sino 13.♔e6!

La posibilidad que de ganar tienen las blancas en el **409** parece maravillosa. Da la impresión de que las negras pueden bloquear al peón ♙d5 y hacerse con un peón pasado y avanzado en el flanco de rey. Pero la realidad es todo lo contrario: son las blancas las que juegan en el flanco de rey, después de haber minado previamente los peones negros y haber ase-

gurado a su rey un escaque por el que abrir brecha, dando esto como resultado el que el peón pasado y avanzado que distrae al rey negro es el peón "d".

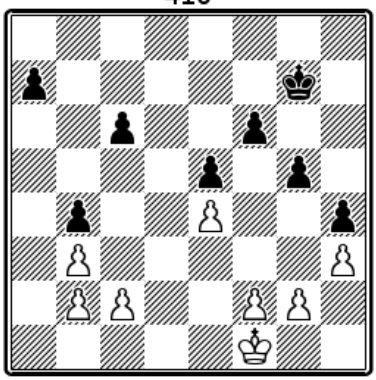
409



1.g4! (paraliza a los peones negros, impidiendo ante todo la jugada 1...h5); 1...♚e7, 2.h4 ♚d6, 3.♔e4! b6, 4.h5! gxh5, 5.gxh5 e5 (los peones doblados blancos contienen largo tiempo al enemigo); 6.♔f5 (a la victoria lleva también 6.bxa5 bxa5, 7.b3 ♚c5, 8.♔f5, etc.); 6...axb4, 7.♔xf6 ♚xd5, 8.♔g6 ♚e6, 9.♔xh6 ♚f6, 10.b3 ♚f7 (o bien, 10...b5, 11.♔h7 ♚f7, 12.h6); 11.♔g5, y las blancas ganan, capturando en primer lugar el peón ♟b6.

409a. M. Botvinnik, 1945.
♔c5, ♗b2, ♗b4, ♗g2, ♗h3, ♚e6, ♟a6, ♟b7, ♟g6, ♟g7, ♟h6.
(Posición posible en una de las variantes de la partida Botvinnik-Flohr, 1944). Juegan las negras. El camino más seguro para que las negras obtengan tablas consiste en la jugada 1...h5!!. Si, por ejemplo, 1...g5?, se tiene 2.♔b6 ♚d5, 3.♔xb7 ♚c4, 4.♔xa6 ♚xb4, 5.g4!! ♚b3, 6.♔b5 ♚xb2, 7.♔c5 ♚c2, 8.♔d5 ♚d3, 9.♔e6 ♚e4, 10.♔f7 ♚f3, 11.♔xg7, y ganan. De ahí se desprende claramente el sentido de la jugada 1...h5!!. Después de haber sido realizado, el movimiento 5.g4 es imposible, y las blancas no tienen más recurso que conformarse con tablas. La cuestión acerca de si 1...♚d7 da también tablas es muy complicada y suscita discusiones teóricas que no han finalizado aún.

410



En el **410**, las blancas consideraban necesario cerrar el flanco de rey mediante la jugada 1.g4, a fin de que las negras no puedan en este punto jugar a la contra en relación con ♟f6-f5 y ♟b5-b4.
Proponíase la variante siguiente: **1.g4 ♚f7, 2.♔e2 ♚e6, 3.♔d3 ♚d6, 4.♔c4 a5** (o bien, 4...c5, 5.♔b5); **5.f3 ♚d7, 6.♔c5 ♚c7, 7.c3 bxc3, 8.bxc3 ♚b7, 9.♔d6 ♚b6, 10.c4 ♚b7, 11.c5** y ganan. Sin embargo, a 1.g4 siguió inesperadamente 1...hxg3!, 2.fxg3 g4!; a pesar de que después de 3.h4, las blancas tienen un peón pasado protegido.

El sentido de esta maniobra reside en que el flanco de rey no se halla cerrado y las

negras conservan la oportunidad de jugar ♟f6-f5, amenazando con ♟f5-f4.
La partida continuó: 3.h4 c5, 4.♔e2 ♚h7, 5.♔d3 ♚h6. Ahora se descubre que el movimiento que parecía lógico 6.♔c4, incluso hace perder, debido a 6...f5!; por ejemplo: 7.exf5 e4!, 8.c3 a5, 9.♔c5 (♔d5), e3, etc., o bien, 7.♔d3 f4, 8.gxf4, exf4 y los peones negros son invulnerables, mientras que perecen los blancos ♙e4 y ♙h4. En vista de esto, los contrincantes, después de 6.c3 a5, 7.cxb4 axb4, acordaron tablas.
Es digno de atención que las blancas parecen ser incapaces de llevar a cabo lo que la situación dicta: cerrar el flanco de rey.

APÉNDICE

FINALES DE PEONES QUE PASAN A SER FINALES DE DAMA

Debido a su doble carácter, este grupo «intermedio» no ha sido explicado hasta la fecha de forma sistemática. La dificultad (inexactitud) de su delimitación es la causa de que los autores de libros de finales no hayan llegado a examinarlo ni en los finales de peones ni en los de dama.

Hay que tener en cuenta que en los finales de peones lo más frecuente es hacer las jugadas con miras a un posible o inevitable final de dama. Si después de haber obtenido dama, se consigue inmediatamente un desenlace rápido y forzado, tan sin lugar a dudas que el prolongar la partida no tiene objeto, o bien se alcanza una posición teórica conocida (positiva o tablas), que también excluye la necesidad de seguir jugando, es indudable que estos finales deben ser considerados como de peones, aun en el caso de que las damas hayan figurado en el tablero fugazmente, para desaparecer acto seguido como consecuencia de un cambio forzado. Pero si después de haber promovido dama, el resultado de la partida continúa sin ser evidente y es preciso seguir jugando, debemos admitir que nos hallamos ante un final de dama que ha venido a sustituir al de peones.

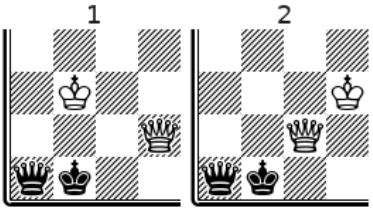
Indudablemente, la norma que proponemos para juzgar de la rapidez y evidencia del desenlace es en cierto grado convencional. Así, pongamos por ejemplo, para uno de los jugadores la partida ha quedado completamente definida (y resuelta) en el final de peones, por cuanto ha conseguido llevarla a un final de «dama contra peón (o peones)» en que, como él sabe perfectamente, la victoria es teóricamente imposible; sin embargo, su contrincante puede ignorar este empate teórico y la estéril partida continúa, pero ya en final de dama.

No cabe la menor duda de que para jugar correctamente los finales de peones es preciso conocer bien (en los casos correspondientes) los finales de dama, por cuanto entre estos dos apartados existe una ligazón orgánica. En primer lugar, es necesario estar impuesto en el final de «dama contra peón», puesto que es el que con más frecuencia aparece en la práctica. El estudio de este apartado debe incluso preceder al de

los finales de peones, ya que lo correcto, metódicamente, es conocer el objetivo último, es decir, el final a que puede desembocar la partida.
En relación con esto, exponemos a continuación, y a modo de introducción, los fundamentos teóricos del final «dama contra peón», considerando después el conjunto de aspectos que deben ser tenidos en cuenta al pasar de los finales de peones a los de dama.

1. DAMA CONTRA PEÓN

Una dama enfrentada a un peón gana fácilmente, pero se dan al unas excepciones. A veces, la victoria se alcanza únicamente después de haber llegado los peones a la promoción, es decir, en realidad, en final de «dama contra dama», que será el que examinemos en primer lugar.



1. La dama da mate en "d1"(e1) o en "c2".

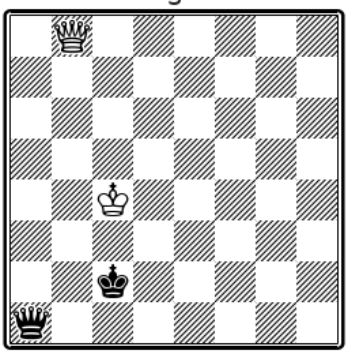
En el **1a:**
♔b3, ♕e2, ♔b1, ♛c1. Sigue ♕a2++; si la dama blanca se halla en "d4", lo que decide es 1.♕e4(,d3)+ y 2.♕a4(♕a6)+.
Puede darse el caso en que todas estas posiciones estén desplazadas a la derecha.

En el **1b.**
♔e3, ♕g4, ♔e1, ♛f1. Se debe jugar: 1.♕b4+ ♔d1, 2.♕b1++

En el **1c**.
♔a3, ♕d2, ♔a1, ♛b1. gana 1.♕c3+. Por cierto que, si les toca jugar a las negras, es tablas: 1...♛d3+, pero de ningún modo 1...♛c2?, 2.♕e1+ ♛b1, y 3.♕c3 (♕e5)+.

En el **2**, siendo distinta la situación de los reyes, también se da mate. En este caso es también posible el desplazamiento de la posición hacia la derecha. Así pues, si a veces se consigue dar mate, éste siempre se produce en las bandas.
(Los casos en que se puede capturar la dama mediante un jaque doble han sido examinados con anterioridad; véase, por ejemplo, el 67 de «Finales de peones».).

3



La posición **3**, la más importante del final que consideramos, puede darse después de haber llevado ambos contrincantes sus peones a la promoción (como en una de

las posiciones de Polerio, alrededor del año 1590).
1.♕h2+ ♔c1 (1...♔b1, 2.♔b3); **2.♕g1+ ♚b2, 3.♕f2+** (no 3.♕d4+? ♔a2!, tablas); **3...♚a3** (o bien, 3...♔c1; 4.♕e1+, etc.); **4.♕e3+ ♚b2, 5.♕d2+ ♚b1** (5...♔a3 6.♕b4+ y 7.♕b3++); **6.♔b3** y ganan.

3a.
♔d3, ♕e8, ♔b2, ♕a1.
Ganan las blancas (aun cuando las negras tengan un peón en "a7").
1.♕b5+ (la posibilidad de dar este jaque permite a las blancas ocupar rápidamente la casilla "b4"; cuando la dama blanca está situada en otros puntos, se hace necesario acercarla mediante ♕b8-c7-b6-c5+ y en este caso, si las negras disponen de peones puede haber impedimentos); 1...♔a3, 2.♕a5+ ♔b2, 3.♕b4+ ♔a2, 4.♔c2, o bien, 3...♔c1, 4.♕d2+ ♔b1 y 5.♕c2++.

El resultado de la partida en posiciones similares a la 3, no había sido generalizado hasta ahora en ningún sitio. El análisis que publicamos a continuación permite hacer importantes conclusiones prácticas. En él se demuestra que la posibilidad de ganar depende de la situación recíproca de los reyes y del emplazamiento de la dama en la octava fila.

Si el *rey blanco* se halla en "c4" y el negro en "b2" o en "c2" y a las blancas les toca jugar, éstas ganan, cualquiera que sea la posición de su dama en la octava fila, es decir, independientemente de cuál sea la columna en que su peón haya coronado, con una sola excepción: ♔c4, ♕h8, ♔b2, ♕a1; en este caso, las blancas no ganan, ya que después de 1...♔b1(1...♔a2), el blanco no consigue dar jaque en la segunda fila o (previamente) en las casillas "d1", "d3". Esto mismo, claro está, se refiere a la posición del rey blanco en "d3" (el rey negro en "b3" o en "b2"), *¡teniendo el turno de jugar la negras!, ¡solo ganan las blancas en el caso de estar situada la dama blanca en "b8" dando jaque!*. Sin embargo, hallándose el rey blanco en "c4", dan tablas todas las posiciones en las que el rey negro esté en "b1", *¡teniendo el turno de jugar las blancas!, si juegan las negras es tablas,* salvando el caso en que la dama blanca esté "d8" y el *turno de jugar lo tengan las blancas, claro está*, (o ♕c8, estando el rey blanco en "d3").

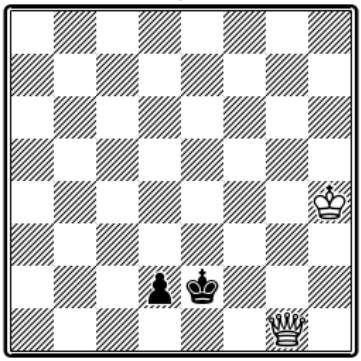
Pero esto no ocurre si el *rey blanco* se encuentra en "b4" (d2). Aquí, hallándose el rey negro en "b2", la excepción ♕h8+ desaparece y alcanzan la victoria todas las posiciones con el rey negro en "b2", *salvo que esté la dama negra en "b1"(+).* En cambio, resultan tablas todas las posiciones con el rey negro en "c2" (o ♔b3, estando el rey blanco en "d2", excepción hecha si la dama blanca se encuentra en e8: 1.♕b5+ ♔a2, ♔c2, o bien 1.♕b5+ ♔a3, 2.♕a5+ ♔b2, 3.♕b4+ ♔a2 y 4.♔c2), excepción hecha de ♕e8.

Estas particularidades hay que tenerlas en cuenta para el caso en que un final cualquiera desembocase en una de las variantes estudiadas.

♔d5, ♕e6, ♔c1, ♖c4, ♟a2
Por ejemplo, en la siguiente posición conduce a tablas: **1.♔cx4?**; lo correcto es 1.♕b6+ ♔a1 (de lo contrario, ♔xc4, mientras que 1...♖b4) conduce al n°7); 2.♕g1+ ♔b2, 3.♔xc4, etc.
♔f4, ♙a2, ♙e2, ♔b4, ♟a5, ♟e3

Consideremos el final de peones. (final 247a). Después de 1.♔xb3 ♚a3, la jugada 2.♚d3? conduciría únicamente a tablas; lo correcto es 2.♔d2! ♚xa2, 3.e4 a4, 4.e5 a3, 5.e6 ♚b3 (5...♚b1 hubiese dado unas tablas seguras de hallarse el rey blanco en d3); 6.e7 a2, 7.e8=♕ a1=♛ y las blancas ganan (mediante 8.♕b5+), precisamente por haber promovido el peón a dama en "" y no en "c8", "d8", "f8".
Véase también el 376d.
Pasemos a considerar los finales de «dama contra peones».

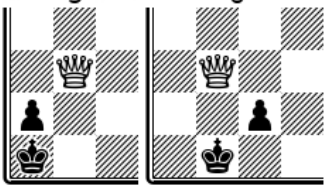
4



Acerca de la lucha de peón contra dama se puede hablar sólo en el caso el que aquél esté a punto de promover.
Si en estas condiciones la dama puede comenzar dando jaque o clavando una pieza, la resistencia es inútil cuando el peón es *central o de caballo*. La dama obliga al rey negro a ocupar la casilla de la promoción y de este modo gana tiempo para acercar su rey.
1.♕g4+ (más preciso que 1.♕g2+ ♚d3); 1...♚e1 (de lo contrario, ♕d1); 2.♕e4+ ♚f2, 3.♕d3 ♚e1, 4.♕e3+ ♚d1, 5.♔g3 ♚c2, 6.♕e2 ♚c1, 7.♕c4+ ♚b2, 8.♕d3 ♚c1, 9.♕c3+ ♚d1, 10.♔f3 ♚e1, 11.♕b4, y mate.
El empate sólo es posible, como excepción, cuando el rey se halla en el camino de la dama, poniendo trabas a su acercamiento por las columnas o las diagonales; por ejemplo, en las posiciones siguientes: ♔e5, ♕d8 (o bien, ♕f8). ♚e2, ♟d2, o bien, ♔c7, ♕b8. ♚c1, ♟b7, tablas.

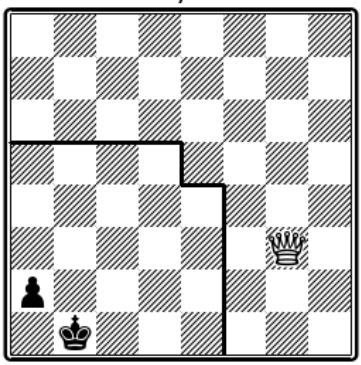
Un problema de T. Troitski tiene el final siguiente:
♔e6, ♙e7, ♚e4, ♟e2
1.h8=♕, ♚e3 !, tablas.

5 6



Estos esquemas demuestran por qué cuando se tienen dos peones de torre o de alfil no puede ser aplicado el método para obtener la victoria que acabamos de indicar.
En el **5**, el rey negro es cierto que ha ocupado la casilla de la promoción, pero después de esto quedó ahogado. En el **6**, el rey no va a "c1", sino a "a1", ya que después de ♕xc2 el rey queda ahogado. Por esto, si el rey blanco se halla lejos, las tablas son inevitables.
No obstante, encontrándose el rey blanco cerca, es posible utilizar otro método para ganar: se permite que el peón corone, pero, mientras tanto, se acerca aún más el rey blanco, obteniendo las posiciones victoriosas 7 ó 8.

7



La línea indica la zona en que debe encontrarse el rey blanco para conseguir la victoria: éste debe hallarse en condiciones, en dos jugadas, de ocupar el escaque "b3" (diagrama 7), o bien, en un movimiento, la casilla "d3" o las "d2", "d1" (diagrama 8).

Por ejemplo : **7a**, *El rey blanco* en "d5".
1.♕e1+ ♔b2, 2.♕d2+ ♔b1 3.♔c4 a1=♕, 4.♔b3 y ganan.

O bien : **7b**. *El rey blanco en "e4".*
1.♕e1+ ♔b2, 2.♕d2+ ♔b1, 3.♔d3, y ganan.

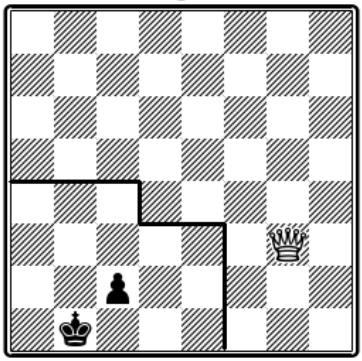
La solución más simple, pero no la única, consiste en que la dama ocupe previamente la segunda fila; en ciertos casos, es posible, en la primera o en la segunda jugada, acercar primero el rey (teniendo en cuenta las excepciones indicadas en la nota al 3).

Si en el **7** el rey negro se halla en a1, y no está ahogado, la zona victoriosa del rey blanco aumenta en un escaque en todos los sentidos. A veces es posible ganar un tiempo, teniendo ocasión de dar jaque a la descubierta.

Por ejemplo, en el **7c**. *El rey blanco en ""a7.* Las blancas, después de **1.♕b8+ ♚a1?** (lo correcto es ♔c1, aprovechando ambas posibilidades de ganar tiempo) **2.♔b6** (evitando el rey ahogado); **2...♚b1 (♚b2); 2.♔c5+**, alcanzando la zona victoriosa normal.

Por otra parte, a veces es imposible utilizar una posición del rey negro que se sabe mala de antemano:
7d. ♔e5, ♕f5, ♔b3, ♟a2. Su propio rey impide a la dama ocupar la diagonal "a1-h8".

8



Aquí la zona victoriosa del rey blanco es considerablemente menor: debe estar en condiciones de, en una jugada, ocupar la casilla "d2" o la "b3".
8a. Estando el rey blanco en "e3" o en "e2", "e1", se debe jugar ♕b8+. **1.♕b8 ♚c1** (1...♚a1 2.♔d2); **2.♕b4** (o bien, estando el rey blanco en e2, 1.♕b8+ 2.♕c7 y 3.♔d2) y ganan.
8b. Hallándose el rey blanco en "c4" o en "b4", "a4", se puede inmediatamente 1.♔b3 (si la dama está en "e2", hay que

contar con la réplica c1=♘+; por eso es mejor jugar previamente 1.♔c3). En caso de que el rey negro se encuentre en "b2", hay que jugar primero 1.♕e5+, o bien, 1.♕c3+ , ó 1.♕f2.

La zona victoriosa también aumenta en este caso, si se puede dar jaque a la descubierta o cuando el rey negro se halla en el escaque de la promoción o en otras casillas desfavorables.

Por ejemplo, en el **8c.** ♔d5, ♕e2, ♚b1, ♟c2
Es posible 1.♔c4 c1=♛+, 2.♔b3, o bien, 1...♚a1 2.♕d2!, etc. Sin embargo, por regla general, las negras pueden evitar éstas o semejantes colocaciones desfavorables. Así, examinemos, por ejemplo, la siguiente posición:

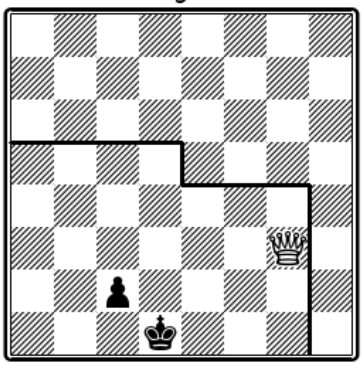
8d. ♔d5, ♕h5, ♚b2, ♟c2
1.♕e2 ♚a1!, 2.♕d2 ♚b1!, 3.♕d3 ♚b2, o bien, ♚a1, tablas.

Ciertas posiciones del rey negro, aun cuando parecen desfavorables, no pueden ser utilizadas por las blancas si su rey se encuentra fuera de la zona victoriosa.

8e. ♔f4, ♕e8, ♚b3, ♟c2
Tablas.

En este caso **(9)**, la zona victoriosa del rey blanco es incluso más extensa que la del peón de dama, ocupando dos columnas más a la derecha. El rey debe poder ocupar con un solo movimiento una cualquiera de las casillas "f3", "f2", "f1" (amenazando con ♕e2++ como réplica a c1=♛) o en dos jugadas, el escaque "b3" (cuando el rey negro se acerque a la esquina a través de la casilla "c1").

9



Examinemos unos ejemplos.

9a. El rey blanco en "g4".
1.♕b3 ♚d1, 2.♕b2 ♚d1, 3.♔f3 ♚d2 (3...c1=♛); 4.♕e2++); 4.♚e4 y 5.♔d3.

9b. El rey blanco en "g1".
1.♕b3 ♚d2, 2.♕b2 ♚d3 3.♔f2 ♚d2, 4.♕d4+ ♚c1, 5.♕b4 y 6.♕e1++.

9c. El rey blanco en "d5".
1.♕d3+ ♚c1, 2.♔c4 ♚b2, 3.♕d2 y 4.♔b3.

Como casos excepcionales son también posibles, sin embargo, posiciones de empate.

Por ejemplo: **9d**. ♔d5, ♕c7 (o bien, ♕c8, hallándose el rey negro en "d2").
Las negras deben defenderse con suma atención cuando el rey blanco está situado en "e5" (fuera de la zona victoriosa).

9e. El rey blanco en "e5".
La variante **1.♕d3+ ♚c1, 2.♔d4 ♚b2, 3.♔d2 ♚b1**, o bien, 3.♕e2 ♚a1! ha sido considerada anteriormente. Queda la tentativa 1.♕b3 ♚d2, 2.♕a2 (2.♕b2 ♚d1).

Las blancas cuentan con 2...♚d1, 3.♔e4 c1=♛, 4.♔d3. Sin embargo, en lugar de 2...♚d1?, sigue 2...♚c3!, y tablas.

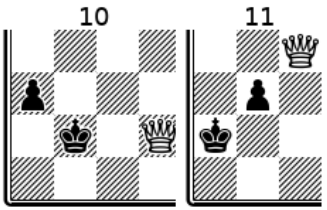
En posiciones desfavorables del rey negro, puede darse el caso de que pierdan aun cuando el rey blanco se halle fuera de la zona de ventaja.

9f. N. Grigoriev, 1932.
♔e5, ♕a8, ♚d3, ♟c2
Ganan las blancas. 1.♕d5+ ♚e2 (1...♚c3 2.♕d4+ y 3.♕a1); 1...♚e3 2.♕g2! c1=♛, 3.♕g5+); 2.♕a2! ♚d1 3.♔d4 y ganan.

No obstante, da tablas la posición:

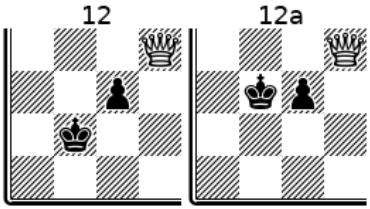
9g. ♔b6, ♕a8 - ♚d3, ♟c2. Este es el final de ♔a7, ♙a5 - ♚c4, ♟c7, jugando las negras primero, después de 1...♚d3!, 2.a6 (mejor que 2.♔b7 c5); 2...c5, 3.♔b6 c4, 4.a7 c3 5.a8=♕ c2. Las negras perderían en caso de 1...♚b3?, ya que las blancas podrían jugar 6.♕d1. (Véase el 211a.)

Si el peón dista dos movimientos de la casilla de la promoción, la tarea de las blancas se simplifica considerablemente.



El peón de torre puede ser capturado por la dama sin ayuda de su rey. Acercándose mediante jaques, la dama termina por alcanzar la posición del **10**. Si 1...♚a1, entonces 2.♕c2 a2, 3.♕c1++. A 1...♚b1 sigue 2.♕b4+ ♚a2, 3.♕c3 y el peón perece. En caso de 1...♚b3, se tiene 2.♕c1 a7, 3.♕a1, ganando el peón, o bien 2...♚a2, 3.♕c2+ ♚a1, 4.♔~ a2, y 5.♕c1+ +, después de 3...♚a3, 4.♕c3+ ♚a3 y 5.♕b2.

El esquema **11** (con peón de caballo) ilustra el único caso en que la ligazón por diagonal no ejerce, como es costumbre, una acción decisiva (véase el 12), ya que la jugada 1.♚a1 es posible. No obstante, después de 2.♕a4+ , el rey negro se ve obligado, a pesar de todo, a ocupar el escaque delante del peón, permitiendo que avance y se acerque el rey blanco. Con este método se consigue vencer contra cualquier peón negro en la tercera fila.
La enorme fuerza de la ligazón cercana en diagonal se puede ver, pongamos por caso, en el ejemplo **12** (con peón de alfil). Las negras se hallan completamente paralizadas: los movimientos del rey son inútiles y las blancas contestan a éstos acercando su rey. En caso de que después de 1...♚b3, 2.♔~ (12a), las negras jueguen 2...c2, se tiene 3.♕a1.



Cuando el peón es de caballo o central, no ofrece peligro alguno el permitir que el peón avance un escaque.

Por ejemplo, en la posición:
♔a6, ♕g8, ♚a2, ♟b3
Después de 1...♚a1, 2.♕g1+ ♚a2, hay que consentir 3.♔b5 b2, continuando después 4.♕a7+ y ganan.

No obstante, cuando el peón es de alfil, si es imposible evitar que haga un movimiento, esto equivale a tablas, siempre y cuando el rey blanco se halle fuera de la zona victoriosa.
La teoría nos enseña algunas de estas posiciones de tablas.

La más antigua de todas es:
♔g7, ♕b7, ♚c1, ♟c3
Aquí resulta inútil 1.♔f6, ya que el rey alcanza sólo e5 (9e). Después de 1.♕h1+ ♚b2!, el rey blanco pone trabas al acercamiento decisivo de la dama.
Hallándose el rey blanco en "g8", hubiese seguido 2.♕h8 ♚b3, 3.♕d4! (12a). Si, por el contrario, el rey se hallase en "g7" (y también en "h7", "h8"), sería tablas. Sin embargo, cuando el rey se encuentra en "h6", ganan (1.♔g5!).

He aquí otra posición de tablas (ha sido utilizada en el final de uno de los problemas de V. Chejover):
♔e7, ♕c8, ♚c2, ♟c3
Mueven las negras. Después de 1...♚d2!, 2.♕d8(♕d7)+ ♚c1!, las tablas son evidentes. El empate es también inevitable hallándose el rey blanco en "d7", "d8", "f6" (pero no en "d6" o en "g5", ya que a 1...♚d2 sigue 2.♔c5, o bien, 2.♔f4, y el rey blanco se sitúa en la zona victoriosa.

Análoga a la primera es la posición de tablas.
♔f6, ♕e8, ♚d2, ♟c3
El empate tiene lugar aun en el caso en que el rey blanco se halle en "d7", "d8" ó "e7". Cuando las negras disponen de dos peones, el número de posiciones igualadas aumenta considerablemente. Estas serán estudiadas con todo detalle en el apartado «Finales de damas», aun cuando de algunas de ellas nos ocupamos a continuación.

2. PASO AL FINAL DE DAMA

Las particularidades de la lucha de una dama contra un peón y las excepciones que en este final existen (posiciones de tablas), determina con antelación y en gran parte, la estrategia y la táctica a seguir con los peones en caso de que pueda producirse un final de dama. Además, es claro que, en consideración, se toman las posibilidades recíprocas de una partida en que ambos contrincantes tienen dama.
He aquí un pequeño resumen de los puntos principales que de antemano es preciso tener en cuenta.

Para alcanzar la victoria:

1) Promoción acompañada de un jaque que obligue al rey enemigo a perder un tiempo; otros casos de pérdida de tiempo al llegar los peones a la promoción.
2) Posibilidad de dar un mate forzado después de haber alcanzado damas simultáneamente (siendo mano).
3) Captura forzada de la dama.
4) Conservación u obtención de una ventaja material o de posición, para ser utilizada seguidamente en el final de dama.
5) Dejar un peón al adversario para evitar el rey ahogado.

Para alcanzar tablas:

La parte débil, se comprende, presenta la mayor resistencia posible en todos los casos anteriormente enumerados y, además, emplea algunos métodos específicos.
6) Posibilidad de hacer tablas contra una dama, disponiendo de un peón de torre o de alfil (teniendo en cuenta el alejamien-

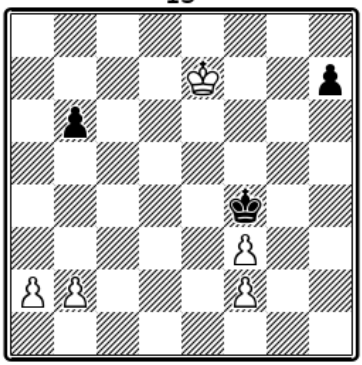
to del rey enemigo y diversas excepciones).
7) Tablas con otros peones, gracias a haber sido forzado el peón normal o merced a una posición extraordinaria de empate.
8) Forzar un rey ahogado (a esto puede referirse el desprenderse de un peón propio que estorba).

Para ganar o conseguir tablas:

9) Forzar el cambio de damas, volviendo a un final de peones.
10) Preparar o evitar un jaque perpetuo.
Muchos de los ejemplos que acabamos de enumerar han sido ya ilustrados en el apartado «Finales de peones», sobre todo los tres primeros casos:
1) 67, 68, 68d, 70, 148, 185b, 208, 211b, 253 y otros. La promoción acompañada de jaque (atraer al jaque) persigue el fin de obligar al rey enemigo a perder tiempo. También se dan casos de perder tiempo a causa de haberse colocado el rey en el camino a seguir por su propio peón; por ejemplo, los 69a, 169, 392a y otros.
2) 216, 218, 227, 288a-290 (también los 203 y 212), etc. Todos ellos son ejemplos de mates sencillos, los más frecuentes en la práctica.
3) 67, 68b, 318, 323d, etc. La captura de la dama se consigue en todos ellos mediante un golpe doble (jaque a la descubierta).
La primera jugada de la solución del 167a tenía también en cuenta las posibles variantes **1)** y **3).**
Además de estos sencillísimos casos de mate forzado o captura de la dama, pueden darse otros más complicados.

En el diagrama **13:**
1.a4 h5, 2.b4 h4 (2...♔e5, 3.f4+!); **3.a5 bxa5, 4.b5! h3, 5.b6 h2, 6.b7 h1=♛, 7.b8=♛+ ♚f5, 8.♛c8+ ♚g5** (o bien, 8...♔f4, 9.♕g4+; en caso de 8...♔e5 se tiene 9.♕c5+ ♔f4, 10.♕e3+ ♔f5, 11.♕e4+ ♔g5, 12.f4+, capturando la dama); 9.♕g8+ ♔f5, y 10.♕g4+ ♔e5, 11.♕e4++.

13



Un método análogo para capturar la dama ha sido pensado en la posición siguiente: **13a. K. Kunchevski, 1931.** ♔b5, ♙a2, ♙f3, ♔d5, ♟e7, ♟h7.
1.a4 ♔d6, 2.♔b6 ♔d7, 3.♔b7 h5, 4.a5 h4, 5.a6 h3, 6.a7 h2, 7.a8=♕ h1=♛, 8.♕c8+ ♔d6, 9.♕c6+ ♔e5, 10.f4+). Sin embargo, después de 1.a4, salva a las negras una defensa más perspicaz: 1...♔e6!!, 2.♔b6 (2.a5 ♔d7); 2...h5, tablas.
Respecto a los casos (4) a (8), cuyos finales están ligados en grado aún mayor a los finales de damas, hay muy pocos ejemplos explicativos en los «Finales de peones», por lo que más abajo se dan unas cuantas posiciones complementarias.

Acerca del punto **4)**, creemos que los ejemplos 186b, 203b, 392 y 396 son suficientes, ya que demuestran que no habiendo posibilidad de ganar en un final de peones puro, la única perspectiva es la de pasar al final de dama con un peón de desventaja. En el último ejemplo al 3 de este Apéndice (véase asimismo el 378) se ilustra cómo obtener no una superioridad material, sino de posición.

A continuación damos unos ejemplos complementarios, en los que el resultado viene determinado no por una correlación material, sino de posición. En estos ejemplos aparecen ligados los temas de los casos 4) y 6).

14. N. Grigoriev, 1934.
♔f7, ♙b2, ♚h2, ♟h7
Ganan las blancas. Las blancas llevan a cabo su amenaza de atacar al peón, aproximando resueltamente su rey. 1.♔f6! ♚g2, 2.b4 h5, 3.♔g5 ♚g3, 4.b5! h4, 5.b6 h3, 6.b7 h2, 7.b8=♕+ ♚g2, 8.♕b2+ ♚g1, 9.♔g4 h1=♛, 10.♔g3 y ganan.
14a. L. Prokevs, 1937.
♔f7, ♙b2, ♚h1, ♟h7
Las blancas ganan. 1.♔f5! (no 1.a6? h3 o ♚g1, tablas); 1...h3, 2.♔g4! ♚g2 (celada funesta); 3.a6 h2, 4.a7 h1=♛, 5.a8=♕+ y ganan (3).

14b.♔c4, ♙a4, ♚e4, ♟h7
Juegan las negras; tablas. 1...♚e5, 2.♔c5 ♚e6, y las blancas no tienen más remedio que dejar pasar al rey a "c8", ya que 3.♔c6? ó 3.♔b6, ♚d7, 4.♔b7? hacen perder.

14c.♔c4, ♙a2, ♚f3, ♟h7
Tocándoles jugar a las negras, se obtienen tablas no sólo mediante 1...♚e4, como en el 14b, sino también moviendo 1...h5, 2.a4 h4, 3.a5 h3, 4.a6 h2, 5.a7 ♚g2!, 6.a8=♕+ ♚g1. Jugando las blancas, éstas ganan: 1.♔d4! (pero no 1.♔d3? ♚f4, tablas).

14d. N. Grigoriev.
♔g8, ♙c3, ♙f2, ♚d3, ♟a5
Tablas. 1.c4! ♚xc4, 2.f4 ♚d5, 3.♔f7! a4 (o bien, 3...♚e4, 4.♔e6); 4.f5 a3, 5.f6 a2, 6.♚g8! a1=♛, 7.f7, tablas (8).

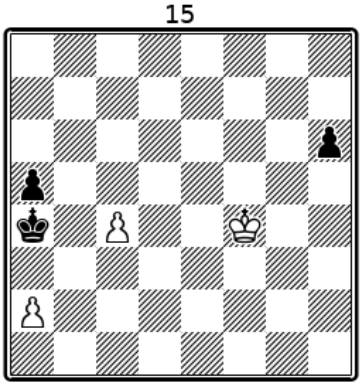
14c. Najdorf-Vinuesa, Mar de la Plata, 1941.
♔d3, ♙b4, ♚h4, ♟f5
Juegan las negras. 1...♚h3!, 2.b5 f4, 3.♔e4 ♚g3! (3...♚g4, pierde); 4.b6 f3, 5.b7 f2, 6.b8=♕+ ♚g2, tablas.

En los ejemplos que damos a continuación también se unen los casos **5)** y **8)** con elementos del **6)**.

1.a3 (1.♔e5? h5, 2.c5 ♚b5!, 3.♔d6 h4 y tablas); 1...h5, 2.♔g3! h4+, 3.♔h3! (es necesario parar al peón precisamente en h4 y no en "h3"); 3...♚xa3, 4.c5 a4, 5.c6 ♚b2, 6.c7 a3, 7.c8=♕ a2 (ahora hay que ahogar a las negras); 8.♕b7+ ♚c2, 9.♕a6 ♚b2 10.♕b5+ ♚c2, 11.♕a4+ ♚b2, 12.♕b4+ ♚c2, 13.♕a3 ♚b1, 14.♕b3+ ♚a1 (a continuación se da movimiento al rey y sigue un mate típico); 15.♔g4 h3, 16.♕c2 h2, 17.♕c1++.

En la posición **15**, el peón negro fue bloqueado a una distancia de tres movimientos del escaque de la promoción. Si el peón precisa sólo dos jugadas para coronar, la victoria puede ser posible sólo a condición de que el rey de la parte más fuerte no se encuentre demasiado lejos. Los límites de la

separación se ven en los ejemplos que siguen:



15a. P . Farago, 1937.
♔h8, ♙a5, ♙h4, ♚a7, ♟g4.
Tablas. En caso de 1.h5? ♚a6!, las blancas pierden (se salvan únicamente con 1.a6!, no pudiendo llegar a tiempo las negras para dar mate.

Otra posición análoga:
♔b3, ♙g5, ♚h1, ♟a5, ♟b4, ♟h4.
1.g6? a4+ conduce a tablas. Lo correcto es 1.♔a4 b3, 2.♔xb3 a4+, 3.♔a3, etc.

Un ejemplo de cómo desprenderse de un peón propio que «estorba» fue dado anteriormente en el 211a (Grigoriev, 1933); el rechazar el sacrificio era allí imposible, ya que entonces el peón llegaría a la promoción. A esto se refiere la posición de Farago, 1953.
♔b4, ♙a4, ♚f1, ♟d5, ♟f5
1.a5 d4!, 2.♔c4 ♚e2, tablas.
El dejar al adversario un peón se ilustra, pongamos por caso, en la posición de **I. Louma, 1926.**
♔b7, ♙g2, ♙h4, ♚c1, ♟a7, ♟h6.
Ganan las blancas. 1.g4 (1.♔xa7 h5, tablas); 1...a5, 2.g5 hxg5, 3.h5! a4 (en caso de 3...g4 se tendría 4.h6 y después de coronar ♕a1+); y ganan.

15b. P. Farago, 1935.
♔f3, ♙a3, ♙h2, ♚a1, ♟a6, ♟f4, ♟h3.
Ventaja blanca. 1.♔xf4? ♚b2, etc. conduce a tablas.
Malo 1.a4? , 2.♔g4 ♚c3, 3.a5 ♚c4! y después de 4.♔xh3 ♚d3, o bien, 4.♔xf4 ♚b4, ganan las negras. Lo correcto es 1.♔g4! ♚b2 (o bien, 1...f3, 2.♔xh3, si 1.a5, lo más sencillo es 2.a4 y 3.♔xh3); 2.♔xh3 ♚xa3, 3.♔g2! f3+, 4.♔f2 ♚b2! (dejando de antemano sin la casilla a1 a la dama blanca); 5.h4 a5, 6.h5 a4, 7.h6 a3, 8.h7 a2, 9.h8=♕ ♚b1, 10.♕b8+ ♚a1, 11.♔e3! f2, 12.♕b5! f1=♕, 13.♕xf1+ y ganan (3).

Una posición análoga es: **G. Garay,1944.**
♔c3, ♙d3, ♚h1, ♟b3, ♟c4, ♟h7
Ganan las blancas. Después de 1.d4! b2, 2.♔xb2 c3+, 3.♔c2, etcétera, las blancas realizan la maniobra ♔d3 y ♕g5, por ejemplo: 3.♔c2 3...♔g2 4.d5 h5 5.d6 h4 6.d7 h3 7.d8=♕ h2 8.♕d5+ ♔g1 9.♕d1+ ♔g2 10.♕g4+ ♚f1 11.♕h3+ ♔g1 12.♕g3+ ♔h1 13.♔d3 c2 14.♕g5 c1=♕ 15.♕xc1+ y ganan.
Si en las posiciones del tipo de las que examinamos, al peón negro le queda solamente una jugada para coronar, se puede afirmar que la victoria es ya una excepción.

15c. I. Maizelis, 1954. En la posición: ♔d1, ♕g3, ♚h1, ♟d2, ♟h2.
Gana 1.♕e3! ♚g2, 2.♕xd2+, etc. (3).
Sin embargo, en la posición: ♔c1, ♕g3, ♚h1, ♟c2, ♟h2, ya es tablas. La posición se hace victoriosa estando la dama en "c5" y tocándoles jugar a las blancas (1.♔d2 ♚g7, 2.♔e3!), pero esta situación

es imposible forzarla a partir de la posición inicial (con la dama en "g3").

La posición de tablas que hemos considerado puede darse en el problema de **P. Farago, 1937.**
♔e2, ♙g5, ♙h2, ♚h1, ♟c4, ♟d2, ♟g6,
Después de 1.h4? c3, 2.h5 d1=♛+, 3.♔xd3 c2+, 4.♔c1 gxh5, etcétera. Por eso, las blancas no permiten que el rey negro cree un refugio ahogado en "h8". Lo que decide es: 1.h3!! c3, 2.h4; las negras se verán obligadas, más pronto o más tarde, a mover el rey y entonces ♙h5!, gana.

En todos estos últimos casos, la dama luchaba contra dos peones. El número de posiciones de tablas, caso (7), es aquí considerablemente mayor que en los finales anteriormente considerados de «Dama contra peón ».

Ya en el **262** (en la variante) Grígóriev señaló una posición de empate:
♔b7, ♙a5, ♙a7, ♚e4, ♛d1.

He aquí otros ejemplos;
16. A . Troitski, 1899.
♔b5, ♙a5, ♙e4, ♚d8, ♟d6, ♟d7, ♟h7.
Tablas. 1.♔b6 ♚c8, 2.a6 ♚b8, 3.a7+ ♚a8, 4.♔c7 h5, 5.♔xd6 h4, 6.♔xd7 h3, 7.e5 h2, 8.e6 h1=♛, 9.e7. La posición que resulta: ♔d7, ♙a7, ♙e7, ♚a8, ♛h1 es tablas (9...♛d5+, 10.♔c7 ♕e6! 11.♔d8 ♛d6+, 12.♔c8! ♛xe7, rey ahogado).

16a. B. Horwitz, 1879.
♔f5, ♙a4, ♙b5, ♙h3, ♚g3, ♟a5, ♟b6, ♟h5.
¡Tablas. 1.♔e4 (♔e5) ♚xh3, 2.♔d5! ♚g4, 3.♔c6 h4, 4.♔xb6 h3, 5.♔a7! h2, 6.b6 h1=♛, 7.b7. En la posición resultante ♔a7, ♙a4, ♙b7 - ♚g4, ♟a5, ♛h1, pone trabas a las negras su propio peón ♟a5, lo mejor que alcanzar es ♕xa4, b8=♕. Véanse asimismo los 362 y 408.

16b. A. 1\fandler, 1951.
♔e3, ♙f4, ♙f5, ♚d1, ♟c5, ♟f7.
Tablas. 1.♔d3 f6, 2.♔c4 ♚e2(♚d2), 3.♔d5 c4, 4.♔e6 c3, 5.♚xf6 c2, 6.♔e7 c1=♛, 7.f6, ¡tablas!

El caso (**8)**, rey ahogado, ha sido ilustrado hasta ahora con ejemplos en los que únicamente intervenían peones de torre o de alfil. Sin embargo con damas es posible forzar un rey ahogado por otros medios.

17. S. Zhiguis, 1928.
♔a6, ♙d5, ♙h5, ♚a8, ♟b3, ♟c7, ♟d7.
Tablas. 1.d6! c6!, 2.h6 b2, 3.h7 b1=♛, 4.h8=♕+ ♛b8 5.♕d8!! ♛xd8, rey ahogado.

17a. I. Berger, 1916.
♔d4, ♙h6, ♚b4, ♟a4, ♟b3
Tablas. 1.h7 b2!, 2.h8=♕ b1=♛, 3.♕b8+ ♚a3, 4.♕xb1, rey ahogado.

17b. F. Richter, 1953.
♔b4, ♙a5, ♙b2, ♙c4, ♙c5, ♚d2, ♟d7, ♟h3.
Tablas. 1.c6! dxc6, 2.a6 h2, 3.a7 h1=♛, 4.a8=♕ c5+, 5.♔b3 ♛xa8, rey ahogado.

El caso **(9)**, cambio de damas forzado, es de una gran importancia práctica. Se dio en las posiciones 213a, 291 , 292, 323a, 333, 341 , 407 y otras. Damos a conocer algunos ejemplos más.

18. N. Grigóriev, 1938.
♔d8, ♙c3, ♙g4, ♚f3, ♟g7, ♟h7.
Ganan las blancas. 1.♔e7? no alcanza el objetivo a causa: de 1...g5! 2.♔f6 ♚xg4,

3.c3 ♔f4!, tablas. Lo correcto es **1.c4! ♚e4, 2.♔e7 g5** (en caso de 2...♔d4 3.♔f7 g5, las blancas tienen que maniobrar con el rey igual que en el 67b, conservando en el caso de ♟h5, la posibilidad de llegar a la promoción dando jaque; 4.♔g8! h6, 5.♔f7! y 6.♔g6); **3.♔f6 h5, 4.gxh5 g4, 5.h6 g3, 6.h7 g2, 7.h8=♕ g1=♕** (ahora las blancas obligan a cambiar las damas); **8.♕h7+! ♚f3, 9.♕d3+ ♚f4, 10.♕f5+** y ganan.

18a. R. Dawson, 1 931.
♔h8, ♙b5, ♙d5, ♙e4, ♔f2, ♟a7, ♟e5, ♟g4. Ventaja blanca. 1.b6! axb6, 2.d6 g3, 3.d7 g2, 4.d8=♕ g1=♕, 5.♕xb6+, 6.♕xg1+ y ganan.

18b. I. Glazer, 1938.
♔e5, ♙e3, ♙g3, ♙h4, ♔a4, ♟a5, ♟g4, ♟h6, ♟h7.
Tablas. Las blancas deben retroceder con el rey con mucho tiento, abriendo el camino al peón. Pierde 1.♔f5?, a causa de 1...♔b5!, 2.e4 a4, 3.e5 a3, 4.e6 ♔c6, 5.♔f6 a2 y el peón corona dando jaque. No obstante, pierde también 1.♔d5 (♔d6)?, a causa de 1...♔b4!, 2.e4 a4, 3.e5 a3, 4.e6 a2, 5.e7 a1=♕, 6.e8=♕, y las negras fuerzan el cambio de damas; estando el rey en d5, mediante 6...♕d1+ y 7...♕a4+ y con el rey en "d6", jugando 6...♕a6+. 7.♔c7 ♕a7+. 8.♔d6 ♕c5+, etc. No hay más que una solución: elegir la casilla del rey en concordancia con aquella a la que se dirija el rey negro. Por eso 1.e4! ♔b4, 2.♔f5!, o bien, 1...♔b5 2.♔d6! (no 2.♔d5? ♔b6! y ganan); 2...a4, 3.e5 y tablas. Las variantes del ejemplo 321 habían ya demostrado que, sin necesidad, no se debe determinar de antemano la posición de su rey, sino que lo mejor es avanzar primero un peón.
El caso **(10)**, jaque perpetuo, fue posible en una de las variantes del 290. En el 295a, el rey blanco eludía fácilmente los jaques, mientras que en el 316 esto se conseguía utilizando un método complicado e ingenioso. Pero esto pertenece ya a un final de damas puro, aunque es preciso tenerlo en cuenta cuando se juegan finales de peones. Daremos sólo un ejemplo último.

19. N. G rigóriev, 1924.
♔e4, ♙a2, ♙d2, ♙f6, ♙h3, ♔h8, ♟a3, ♟b4, ♟c5, ♟h4.
Tablas. Las blancas se salvan, ahorrando un tiempo muy importante, gracias a la amenaza de jaque **1.♔d5! ♚g8** (en caso de 1...b3, se tendría 2.♔e6 bxa2, tablas por jaque perpetuo, o bien, 2...b2, 3.f7 b1=♕??, por 4.f8=♕+ ♔h7, 5.♕f5+, y las blancas ganan, lo correcto es 3...♔g7, 4.♔e7 b1=♕, f8=♕+, tablas); **2.♔c4 ♚f7, 3.d4 cxd4, 4.♔xb4 d3!, 5.♔c3 ♚xf6, 6.♔xd3 ♚f5, 7.♔e3 ♚e5, 8.♔f3! ♚d4, 9.♔f4, tablas.**